1989 特别530YEN

●開発サイドの極秘情報を満載

ウハウ((多) ソフトハウス日記'89 アレスタ2 ルーンワース SPACE MANBOW 水滸伝・天命の誓い 激突ペナントレース2

ファイアーホーク

89 R. Sakuma

年末 RPGフェスティバル

Mマガ特製グッズ オリジナルクリスマス ディスクレーベル

SONY

(ヤサシイ

ミュージックだ。



「F1シンセサイザー」



FM音源対応。迫力のサウンドだ。の機能を一杯詰めて誕生。しかもエイティブツールエは、そのシンセイザー。今度のF1XV付属のクリーもはや音楽に欠かせないシンセサー

「君はミュージシャンだ」

だれでもヤサシク音楽づくりが楽しめる『F1シンセサイザー』登場。4つのモードで誰でも簡単に作曲家になれる。



ヤサシイの①、楽譜作成モード。グラフィックボ ールを使うとスイスイ楽譜が入力出来てしまう

のだ。 ヤサシイの② リズム作成モ ード。曲のバッ クに流れるリ ズムだってカ ンタンにタン



タンタン!と刻めちゃう。

ヤサシイの ③ オリジナル音メイキングモード。 自分だけのオリジナルサウンドを作るモード だ。サンブルデータも付いているからヒントに してほしいな。

ヤサシイの ① スコアプレイモード。楽譜が出来たら即、演奏出来る。作成した楽譜からどんな曲がとびだすかな。





(みんなにスゴイ。

タノシイ。)

ボクは葉っぱでアニメができる。 たの

「らくらくアニメ」



フィックエディターVer加もついているんだ。 ボイスレコーダー、キーボードレッス・ベグラッドンコンの夢をかなえてくれる。さらに、MSXションの夢をかなえてくれる。さらに、MSXションの夢をかなえてくれる。さらに、MSXションの夢をかなえてくれる。さんなアニメークリエイティックは楽しい。でも、絵が動いてしかグラフィックは楽しい。でも、絵が動いてしか

「君はアニメーターだ」 アニメを作るのは大変!と思 っているかな?とんでもない。 「らくらくアニメ」なら気分はも うアニメーターだ。 DESIDENT SAME OFFI ジラゴの得意技 タノシイの①、XV付属の『グラフィック エディター」で作った絵を字幕を入れてア 二メ表示できる。(『ボイスレコーター』で 取り込んだ音を効果音としても使える。) 平和な街東京 タノシイの②、アニメサイズは画面4分 割から最大16分割まで。サイズはいろい ろ簡単に変えられる。らくらくアニメサ ンプルも付いている。参考にしてほしい。 さらにタノシイ。ビデオデジタ イザー HBI-V1新登場。 テレビやビデオの画像をMSX2+の1.9万 色の自然画に変えて取り込んでしまう。それ がビデオデジタイザーだ。そうやって取り込 んだ画像は、もちろん「らくらくアニメ」で アニメ化できる。MSX2にも対応しているぞ。

に542. M532+ HB1-V1業29,800円(秋か)

AUTOMORPH AND TO STORE THE STORE THE

[アニメだ。]

みんなのためのワープロ、ついた。

XVに、おなじみのワープロソフト 「文書作左衛門xvバーション」、ついた。 30文字×20行表示だから長い文書の編集 もホイホイ。ブルダウンメニューで使い勝手も

バッチリだ。約30種のイラスト集もついている。

■新クリエイティブパソコンF1XV=MSX2+仕様=JIS第1第2水

フリエイティブパソコン [字句 -F1XV ‱69,800円(税別)





別売 トリニトロンカラーモニター

CPS-14F1型60,000円(税制)

別売 グラフィックボールGB-65歳9,800円 12397

CONTEN

Magazine for Home Personal Computer System

特集年末年始RPGフェスティバルー





みんなからのたくさんの要望に応えて『イース II』、『クリムゾン II』、『BURAI』を解析。そして、年末から年始にかけて発売が予定されているRPGをばばーんと紹介するぞ。押し寄せる秀作RPGの波に、立ち向かう準備はできたかな? '80年代最後のRPG特集だ!



MSX2+得情報!?

---104



新製品情報からイベントにコンテストまで、MSX2+に関する話題を集めてみたぞ

今月の順位は、こーんなカンジよ MSX SOFT TOP30	-6
要するにおもしろければいいわけなのだ	90
	—82
RETRO-MSX	
■コングラッチュレイションズをあなたに――――――	 84
MSXゲーム指南 技あり一本	
■今月は海外編! 韓国は、ソウルの街で、待ち合わせ――――――	—114
千倉真理のワープロと待ち合わせ!	
■ソフトハウスの実態に迫る 	-118
ウハウハ③ソフトハウス日記	
■重度障害児用ソフト『ドリームブロック』をレポート――	-122
CAI Community Plaza	
■MSXちょーだーい、ってエリカちゃんは言ってますーー・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	-124
帰ってきたウーくんのソフト屋さん	
■シミュレーションゲームが送られてきたぞ	-130



S December 1989



132

166





Mマガ特製グッズ

オリジナルクリスマスディスクレーベル

Mマガからのクリスマスプレゼントは好評の特製ディスクレーベルなのだ

ショート・プログラム・アイランド

ľ		128•180
l	○あじのひらきたたき落とし レトロ感覚の射的遊戲	128•181
ŀ	■ EST どこかで見たような気がするけど楽しいゲーム	129•184

■レッフトフィ!	イットワー <i>キ</i> フワー	
おもしん	SNETV	VORK

■別れに涙は禁物さ。長らくのご愛顧、ありがとね――――146

MSX通信

■"のんきな父さん"も絶好調の、おたよりコーナーだ!――――150

パンパカ大将

MSX&!

■この漫画の作者は某テレビ局でCGの仕事をしてるぞ----154

愛しのポンコちゃん

■レイアウトー新! やる気だけは満々の曾良豆だよーん-----158

ユメミル真空管

■バックアップRAMカートリッジに挑戦!-----160

ハードウエア事始め

ナールスマンの悩みを聞いてくれ!-----

人工知能うんちく話

■GCARDを使いこなすノウハウ教えます———170

MSXビジネス活用法

■走査線割り込みを発生させるサンプルプログラムを掲載――――172

MSX2+テクニカル探検隊

NEW SOFT

アレスタ210
ディスクNG(仮題)12
SPACE MANBOW14
ディスクステーションスペシャルクリスマス号16
ROGUE ALLIANCE17
ルーンワース18
DD俱楽部······19
アークス I・・・・・・20
シュヴァルツシルト20
ウィザードリィ221
ピーチアップ創刊号21
全国新作予報 ······22

最新ゲーム徹底解析

がた、ハントレースに	00
プロ野球 ファミリースタジアム…	66
やじうまペナントレース	70
ファイアーホーク	72
水滸伝・天命の誓い	76
=	

SOFTWARE REVIEW

SUPER大戦略 ······24
夢幻戦士ヴァリス I 26
琉球28

INFURMAT	IUN138
EDITORIAL	186

MSX SOFT



激ペナ2、2連覇! やっぱり売り切れ店 続出だけのことはある。さすがです。おか げでディスクステーションは今月も2位ど まり。注目の光栄軍団は3位と4位でした。 新顔はシンセサウルスVer.2.0、SUPER 大戦略マップコレクション、シルヴィアー ナ、ウルティマエといったキレモノぞろい。 年末年始の動きがますます楽しくなるぞー。 注目 りょう 原位 先月の 順位 ソフト名

- 1 激突ペナントレース2
- ディスクステーションスペシャル秋号
 - 3 信長の野望・戦国群雄伝
 - 8 水滸伝・天命の誓い
 - 5 テトリス 5
- シンセサウルスVer.2.0
 - 11 やじうまペナントレース
- 8 SUPER大戦略マップコレクション
- 9 シルヴィアーナ
 - 9 クリムゾン [[
 - 12 アンジェラス
 - 4 夢幻戦士ヴァリスⅡ
 - 10 SUPER大戦略
- 🔼 14 ウルティマII
 - 15 2 ディスクステーション6号
 - 13 A列車で行こう
 - 17 27 **イース**II
 - 18 6 アンデッドライン
 - 19 ぎゅわんぶらあ自己中心派2 自称! 強豪雀士編
 - 20 25 FMパナアミューズメントカートリッジ

ジャンル



タミュレーション





ロールプレイング



アプリケーション



アドベンチャー



集計方法

このランキングは、9ページに記載され ている全国の調査協力店から寄せられた、 実際のゲームの販売本数に基づき集計さ れたものです。

集計期間

1989年9月6日から10月5日までの期間 が対象となっています。

メーカー名	対応機種	メディア	価格	ジャンル 得点
コナミ	MSX2	メガRDM	6,300円	6550
コンパイル	MSX2	2DD	3,880円	2 5010
光栄	MSX2	2DD	9,800円	4020
光栄	MSX2	2DD	9,800円	2900
BPS	MSX2	メガRDM/2DD	6,800円	D 2880
BIT ²	MSX2	2DD	7,800円	2 1900
ビクター音楽産業	MSX2	2DD	7,800円	1810
マイクロキャビン	MSX2	2DD	3,800円	1490
パック・イン・ビデオ	MSX2	2DD	7,800円	(2) (4) 1190
クリスタルソフト	MSX2/MSX2+	2DD	7,800円	1170
エニックス	MSX2	2DD	8,200円	1100
日本テレネット	MSX2	2DD	8,800円	1050
マイクロキャビン	MSX2	メガRDM/2DD	8,800円	830
ポニーキャニオン	MSX2	2DD	7,800円	820
コンパイル	MSX2	2DD	1,940円	2 780
ポニーキャニオン	MSX2	メガRDM	7,800円	760
日本ファルコム	MSX2	2DD	7,800円	③ 750
T&Eソフト	MSX2	2DD	6,800円	670
ゲームアーツ	MSX2	メガRDM	6,800円	440
パナソフト	MSX2	メガRDM+SRAM	7,800円	2 430
		34B	±8 <i>m</i>	

注目 順位 集団 ソフト名	メーカー名	注目ソフト	順位	先月の 順位	ソフト名	メーカー名
21 16 ディスクステーションスペシャル夏休み号	コンパイル		25	20	D.C.コネクション	リバーヒルソフト
22 - パックマニア	ナムコ		27	_	レイドック2	パナソフト/T&Eソフト
23 - イース	ソニー/日本ファルコム		28	_	ラスト・ハルマゲドン	ブレイングレイ
24 - 銀河	システムソフト		29	15	ハイディフォス	ヘルツ
25 18 マイト・アンド・マジック・ブック2	スタークラフト		30		R-TYPE	アイレム

激突ペナントレース2

先月彗星のように現われた『激突ペナント レース2』が、今月も首位をキープ。こいつは と一ぶん首位を突っ走りそうな勢いだな。10 月号で募集した"激ペナ2トーナメント"にも、 怒涛の勢いで応募はがきが送られてきて、担 当者がうれしい悲鳴をあげてます。ほーんと

にみんな、激ペナ2が好きなのね。こういう 野球ゲームって、何回やっても飽きないのが ミリョク。それどころか、やればやるほど腕 が磨かれて奥深さも増してくるというもの。 プロ野球もシーズンオフだし、寒い冬には激 ペナ2でからだを温めるに限ります、ね!?



ディスクステーションスペシャル秋

激ペナ2のがんはりに押されて、今月も1 位をのがしてしまいました。でもディスクス テーションの、それもスペシャル秋号ですか らね、かなりの充実ぶりなんですよ、ホント。 まずは『D.C.コネクション』、『クリムゾンⅡ』、 『韋駄天いかせ男』の3本のゲームを試してみ

られるし、『アレスタ外伝』と『ちるどれんうぉ ーず』の2本のオリジナルゲームでも遊べち ゃうのだ。そしてレトロゲームは、ゲームア ーツの『テグザー』ってなもんだい。うーん、 さすがスペシャル秋号、寂しいハートを満た してくれる内容だ。買わなきゃソンソン!



『信長の野望・戦国群雄伝』は今月も3位で した。読者が選ぶTOP20でも、ここんとこ絶 好調だしね。おまけに、同じく光栄の歴史シ ミュレーション『水滸伝』も4位に迫ってきて るしなぁ。歴史シミュレーションファンのか たは、さぞや夢見心地でしょ? シミュレー

ションって時間がかかるからイヤって人も、 これを機にチャレンジしてみると新たな感動 に絶対出合える! それに歴史や漢字のお勉 強にもなるしね。近江とか越後とか、昔の地 名を覚えて友達の鼻をあかしてやるのも気持 ちよさそうだ。まずは、レッツプレイ!



今月の注目ソフト

6位 シンセサウルスver2.0

BIT²の『シンセサウルス』がバージ ョンアップして新登場。しかもいき なり6位だ。前作よりも操作性が向 上し、グラフィックもさらに見やす くなってます。もちろん新機能もバ ッチリ。MSXで音とか音楽とかを追 求したい人、ぜひ試してみてね!



TOP10 TAKERU

さてさて、今年最後のTAKERU TOP10の栄えあ る 1 位は!? ジャーン、Mマガご自慢の『吉田建 設』でした。買ってくれた人、ほんとにありがとね。 このTOP10の最近の傾向をみてみると、ゲームに

並んで、ディスクマガジンとかデータ集関係のソ フトがとっても伸びてる。TAKERUソフトのジャン ルが、ビシバシ広がってってくれるとうれしいよ ね一。ブラザー工業さん、来年もよろしく!

5:	ック ソフト名	_メーカ ー 名	機種	TAKERU価格[税込]
	吉田建設	MSXマガジン	MSX2+	4,500円(3.5D)
2	リップスティック・アドベンチャー	フェアリーテール	MSX2	6,800円(3.5D)
3	パワフルまあじゃん2データ集Vol.2 雅子ちゃん組	デービーソフト	MSX2	2,600円(3.5D)
4	T&EマガジンディスクスペシャルVol.2	T&Eソフト	MSX2	2,600円(3.5D)
E	パワフルまあじゃん2データ集	デービーソフト	MSX2	2,600円(3.5口)
[シミュレーションだよ全員集合!	MSXマガジン	MSX2	2,000円(3.5D)
7	吉田工務店	MSXマガジン	MSX2	3,600円(3.5D)
8	ディスグステーション3号	コンパイル	MSX2	2,000円(3.5D)
Ş	MUSICエディタ音知くん	ウインキーソフト	MSX2	4,900円(3.5口)
1	ライトニングバッカス	NCS	MSX2	5,900円(3.5D)
				●10月7日現存

4

水滸伝・天命の誓い

先月8位だった『水滸伝』が今月は4位に。兄弟分『信長の野望・戦国群雄伝』ともども今後ともよろしくっ!ってことで、この水滸伝なんですけどね。今までの歴史シミュレーションといちばん違うとこは、ゲームの目的なのだ。従来は全国統一パターンが多かったよね。でもこれは、悪徳官僚をやっつけてしまうのが目的なのだ。それに、プレイヤーが直接統治で



きるのは1国だけで、他の国の統治は部下に任せるシステムになってるのも新鮮で興味深いし……。 とにかく、今までの歴史シミュレーションにはなかった魅力を腹の底から満喫してちょうだいね。

5 テトリス

『テトリス』か今月も5位の座を守りました。BPSの広告にもあるけど、テトリスってまさにパズルゲームの"定番"の地位を射止めた感があるよね。もはやテトリスを知らない人はもちろん、やったことのない人も、生きる化石よばわりされるぞー。それがいやだったら今すぐテトリスを買うことね。買ってソンしたな一、とは絶対に思わせませんよ、テトリスだけは。

203-496-4141

J&P 渋谷店

すみやパソエンアイランド



なにしろこのテトリス、4月号で17位に初登場して以来、ずーっとTOP20圏内にランクイン。それもほとんどが10位以内に居続けてるのだ。来年もずーっとTOP30で会えるよう、あったかーい応援を!

読者が選ぶ TOP20

変わりばえしない上位陣を尻 目に『信長の野望・戦国群雄伝』が、 じわじわランクアップ。 うわさ の激ペナ2も、もちろん初登場。 歴史ものと野球ものの今後の戦 いぶりがみものですねぇ。

	11.00			40 TE #4
ランク	前回	ソフト名	メーカー名	得票数
1	1	イースⅡ	日本ファルコム	804
2	2	SUPER大戦略	マイクロキャビン	572
3	3	ラスト・ハルマゲドン	ブレイングレイ	545
4	4	スナッチャー	コナミ	479
5	5	ゴーファーの野望 EPISODEI	コナミ	339
6	6	三國志	光栄	337
7	7	ハイドライド3	⊤&Εソフト	300
8	11	信長の野望・戦国群雄伝	光栄	253
9	9	テトリス	BPS	250
10	8	THEプロ野球 激突ペナントレース	コナミ	244
11	10	信長の野望・全国版	光栄	183
12	12	ぎゅわんぶらあ自己中心派	ゲームアーツ	155
13	13	蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン	光栄	141
14	14	マスターオブモンスターズ	システムソフト	139
15	15	ゼビウス	ナムコ	127
16		激突ペナントレース2	コナミ	124
17	16	F-1スピリット3Dスペシャル	コナミ	118
18	17	アークス	ウルフ・チーム	116
19	18	R-TYPE	アイレム	113
20	20	カオスエンジェルス	アスキー	103
			●10月13	日現在

調査協力店リスト									
北海道		池袋WAVE J&P 八王子そごう店	☎03-5992-8627 ☎0426-26-4141		☎ 0762-21-6136	上新電機いけだ店	☎ 0727-51-2321		
ラルズプラザパソコンランド	☎011-221-8221	ムラウチ八王子	☎ 0426-42-6211	大阪	-	近畿			
デービーソフト	☎011-222-1088	J&P 町田店	☎ 0427 -2 3-1313	ニノミヤパソコンランド 大阪駅前第4ビル店	☎06-341-2031	上新電機わかやま店	☎0734-25-1414		
九十九電機札幌店	5 011-241-2299	まちだ東急百貨店 エンピュータショップ	#30427-28-2371	マイコンショップCSK	2 06-345-3351	ニノミヤムセンバソコンランド和歌山店	☎ 0734-23-6336		
光洋無線電機EYE'S	☎ 011-222-5454	GRuty		J&P阪急三番街店	☎ 06-374-3311	J&P和歌山店	☆ 0734-28-1441		
パソコンショップハドソン	2 011-205-1590	関東		上新電機あびこ店	☎06-607-0950	上新電機やき店	☎ 07442-4-1151		
### L		パソコンランド21太田店	☎ 0276-45-0721	エノミヤエレランド	☎ 06-632-2038	上新電機たわらもと店	☎07443-3-4041		
東北		パソコンランド21高崎店	2 0273-26-5221	ブランタンなんばパソコンソフト売場	☎06-633-0077	J&P京都寺町店	☎ 075-341-3571		
庄子デンキコンピュータ中央	☎022-224-5591	パソコンランド21前橋店	25 0272-21-2721	二ノミヤ別館	☎06-633-2038	パレックスパソコン売場	☎ 078-391-7911		
デンコードーDaC仙台本店	2 022-261-8111	ICコスモランド あざみ野店	53 045-901-1901	J&Pテクノランド	☎ 06-634-1211	三宮セイデンC-SPACE	23 078-391-8171		
デンコードーDaC仙台東ロ店	☎022-291-4744	鎌倉青店	25 0467-46-2619	上新電機日本橋5ばん館	☎06-634-1151	J&P姫路店	☎0792-22-1221		
おき		多田屋サンビア店	☎ 0475-52-5561	J&Pメディアランド	☎ 06-634-1511	上新電機にしのみや店	☎ 0798-71-1171		
東京		西武百貨店大宮店 コンピュータフォーラム	23 048-642-0111	上新電機日本橋7ばん館	☎ 06-634-1171	中国·四国			
サトームセンバソコンランド	2203-251-1464	西武百貨店所沢店 コンピュータフォーラム	☎ 0429-27-3314	上新電機日本橋3ばん館	23 06-634-1131	Jan De			
□ MICRO COMPUTER SHINKO	☎ 03-251-1523	ポンベルタ上尾	☎ 048-773-8711	上新電機日本橋8ばん館	5 06-634-1181	ダイイチ広島パソコンCITY	☎082-248-4343		
ヤマギワ テクニカ店	☎ 03-253-0121	ラオックス志木店	☎ 0484-74-9041	上新電機日本橋1ばん館	☎ 06-634-2111	紀伊国屋書店岡山店	☎ 0862−32−3411		
ラオックス 中央店	☎03-253-1341	计如		NaMUにっぽんばし	☎ 06-632-0351	九州			
第一家電ableパソコンシティ	☎ 03-253-4191	中部	and the second	J&P千里中央店	☎ 06-834-4141				
真光無線	☎ 03-255-0450	真電本店	23 025-243-6500	上新電機泉北バンジョ店	##0722-93-7001	カホマイコンセンター	2092-714-5155		
石丸電気マイコンセンター	☎ 03-251-0011	PiC	☎ 025-243-5135	二ノミヤムセン阪和店	☎ 0724-26-2038	ベストマイコン福岡店	23092-781-7131		
宮士音響マイゴンセンターRAM	☎03-255-7846	三洋堂パソコンショップΣ	☎ 052-251-8334	上新電機きしわだ店	23 0724-37-1021	トキハマイコンセンター	☎0975-38-1111		
マイコンショップPULSE	₹ 2 03-255-9785	カトー無線本店	2 052-264-1534	上新電機いばらき店	☎ 0726-32-8741	ダイエー宮崎店	☎0985-51-3166		
マイコンショップCSK新宿西ロ店	22 03-342-1901	九十九電機名古屋1号店	2 052-263-1681	J&Pくずは店	2 0720-56-7295				
ソフトクリエイト渋谷本店	☎ 03-486-6541	パソコンショップ コムロード	☎ 052-263-5828	J&P高機店	☎0726-85-1212				

上新電機せっつとんだ店

20726-93-7521

☎0542-55-8819



NEWSOFT

季節はもう冬、バイク野郎にはつらい季節になってしまった。 さて、今月のニューソフトはクリスマス商戦に向けた大作ソ フトがめじろ押し。どれを買えばいいのか悩んじゃうなあ。

完成まであとわずか!!

発売日が待ち遠しい『アレスタ2』。開発は順調に進ん でいるらしい。さて、今月のニューソフトでは、細 かいゲーム内容を紹介してみたいと思う。

期待に応えるできばえ

『アレスタ2』の発売日が近づい て来た。予定より早く発売されて はいまいかと、毎日パソコンショ ップに出向く人。カレンダーの発 売日に赤丸をつけ、今日の日付を パツ印で消していってる人。待ち 方も人それぞれた。でも、カレンダ 一の日付を消していくのは、他の 人が見たときに勘違いされて、恥 ずかしい思いをすることがあるか らやめたほうがいいかもしれない。

ま、そんなことはどうでもいい

のだ。とにかく『アレスタ2』は着々 と完成に向かって開発が進められ ている。この原稿を書いている時 点で、ポスキャラを除く1、2面ま でが完成しているのだ。だから、こ の本が出るころにはほとんど完全 にでき上がっているだろうと思う。

さて、前置きはこのぐらいにし てお待ちかねのゲーム内容の紹介 をしていくとしよう。

前作をやったことのある人には 説明するまでもないと思うが、こ のゲームは、縦スクロールのみの シューティングゲームだ。このタ



↑カプセルのような物体が不時着している。中にはいったい何が入っていたのだろうか

イプのゲームはコンパイルのおは こで、『ザナック』から受け継がれ てきた伝統的なスタイルだ。コン パイルのシューティングゲームは、 新しくなるごとにどんどん完成度 が高くなってきている。だから、 最新作『アレスタ2』は、もっとも できがいいと思っていいわけだ。

実際、プレイしてみると、プロ

グラミング技術が前よりもさらに 向上しているのがよくわかる。ス クロールははるかに高速になり、 敵や弾の数が増えても、処理速度 が落ちなくなった。敵の攻撃バタ ーンも多彩で、さらに派手なもの になったのだ。とにかくすごい、 の一言だ。

『アレスタ2』を作ったのは、PCエ

アレスタ名物 その1

取りにくいパワーチップ!!



- いつも5機編隊で出現するぞ。
- "P"と書かれたウエボシキャリ アを撃つと、8つのチップに分裂 する。こんなの取れないよねぇ。



アレスタ名物 その2

なんだかよくわからない



- ャラ。相変わらず
- ➡いも虫のようにも見 えるけど。地面に埋ま ってるから違うか。





だかまったくわからない とにかく変なやつだ。

NEW SOFT



ンジンで、ある超秀作シューティングゲームを製作したプログラマーなんだって。なるほど、納得、どうりでこんなすごいものができるわけだ。驚くべきはコンパイルの技術力だね。

さて、忘れちゃいけないもうひ とつの売りは、緻密で華麗なグラ フィックだ。前作のものもけっこ うすごいと思っていたけど、今回 のはそれをさらに上回るリアルさ を持っている。とにかく描き込み かたが尋常ではない。画面を停止 させて、凝視しないと気づかない ような細かいディテールがあちこ ちに見受けられるのだ。そんなに 細かいところまで描き込んでも、 ゲームの最中には絶対に見えるわ けはないんだけど、あえて凝って いるところがいいよね。ま、中に はグラフィック担当者が遊びで描 いたようなものもあるけれど(今回 もマップのどこかにCOMPILEの7 文字が入るに違いない。やっぱり ゲームにはそういった遊び心が必要なんじゃないのかな。

そんな遊び心が反映しているのかどうかはわからないけど、パワーアップなどもこれまでと比べると変わったものが多くなっている。自機の周りをくるくる回転するバリアがあるんだけど、これがなんと円じゃなくて、三角に回るのだ。確かに、コンピュークにしてみれば、円より三角のほうが計算し易いということがあるのかもしれないけど、それでも今まではみんな円形にしてきた。これは逆転の発想といったところだろうか。まったくイカしたゲームだ

シューティング ■ コンパイル ■ MSX2・2DD ■ ビデオRAM128K ■ メインRAM64K ■ 11月24日発売 ■ 価格6,800円[税別]

業界初! 三角形シールドだ!!

弾の自己主張が激しくなっているぞ。





レトロゲームがめじろ押し ディスクNG

よいゲームはいつプレイしてもよいものだ。でも、 昔発売されたゲームの存在すら知らない人も多いよ ね。そんなアナタに朗報! ナムコが懐かしのレト ロゲームをパックにして発売するというのだから!!

6本入りでリーズナブル

ナムコといえば、今ではMSXや 各種ゲーム機用のソフトを作って いるメーカー、なんてイメージが あるかもしれないね。でも、現在 はもちろん、まだMSXがこの世に 現われていないころからナムコは アーケードゲームのメーカーとし ても有名だったのだ。きっとゲー ム好きなキミはわかってると思う けどね。そんなナムコが、人気を 博したアーケードゲームをMSX版 に移植したことがあった。これっ

てけっこう知らない人が多いんじ ゃないかな。最近はレトロゲーム に関心を持つユーザーも多いけど、 もう売っていない*幻の1本*を手 に入れるのは至難の業……。

そんなMSXユーザーの悲願の叫 びが聞こえたのかどうなのかは定 かではないが、なんとナムコが以 前発売した数々のゲームを、ギュ ーッとディスクに詰め込んで発売 するのだからたまらない。この中 に入っているゲームはどれもゲー ムセンターを賑わせたものばかり。 100円硬貨をジャラジャラさせなが



ら消えゆくお金に涙したフリーク はもちろん、アーケード版をまっ たく知らない人でも十分楽しめる ものばかりなのだ。

ラインアップは8方向スクロー ルを採用した『ボスコニアン』やシ ューティングの名作『ギャラガ』の ほか、王家の人間関係がよくわか る(?) 『キング&バルーン』を含む 5本。そしておまけとしてオリジ ナルゲームの『XVM』も入っている のだ。斬新なアイデアとシンプル なゲームシステムだけに、どのゲ

--ムもハマッてしまうことうけあ いだぞ。しかも4,800円という価 格!! 面白いゲームをたくさんプ レイしてみたい人は、必ずチェッ クすることだね!



★タイトル画面で、各ゲームの紹介をし てくれるのだ。なにからプレイする?

斬新なシステムと 8方向スクロール

1981年にゲームセンターに登場し たシューティングゲーム。ファイ ター(自機)を操作して、ステージ 内にあるすべての基地をミサイル で破壊するのが目的だ。と書くと、 「ありがちだなあ」と思うかもしれ ない。が、いざブレイしてみると このゲームのよさがわかる。

基地を破壊するには中央のシェ ルターにミサイルを撃ち込めばい いが、その周りの6つの砲台を撃

って爆発させたほうが得点が高い。 とはいえ、敵の攻撃がきびしいう えに、黄色のスパイシップを撃ち そこねたときの総攻撃は超強烈! キミはどう攻撃する?



に、「BLAST OFF!」とい う声が出るのだ。スク ロールといい、敵の攻 撃といい、凝ってるぜ。

■ジャマな敵機はバン バン撃ちまくれ! 後 ろから前からミサイル が飛び出すのでけっこ う楽、とも言えないな

シューティングの 先駆け的存在だ!

ギャラガは1981年に初お目見えし たナムコの名作中の名作。画面下 のファイターを左右に動かし、編 隊で攻撃してくる敵をやっつける というもの。これは1979年に作ら れ、大好評だった『ギャラクシア ン』のバージョンアップ的存在。 見た目はそれほど変わらないが、 ギャラガにはチャレンジングステ ージ(いわゆるポーナスステージ) があること、そしてファイターが

★捕虜にされるファイター。アイツをや っつければ、デュアルファイターになる。

横に連結(これをデュアルファイ ターと呼ぶ) できるようになった ことだ。ギャラガの登場により、 ゲームセンターがより活気づいた。

このゲームが出てからもう8年 の歳月が流れているが、今でもゲ ームセンターに置いてあるところ がある、というくらい根強い人気 がある超ロングランゲームだ。こ のゲームなくしてナムコは語れな い。絶対一度はプレイしなくちゃ。 そう思うでしょ、ね?



★ステージ数は動意で表示してある。普 のゲームながら、センスは秀浼なのよ。

NEW SOFT

タンクバタリアン たった1台で敵の 大隊に立ち向かう

タンクバタリアンとは、なんで も"戦車大隊"という意味だそうだ。 画面左右上部から出現してくる敵 の戦車を、かたっぱしから破壊す る1980年のゲーム。手持ちの戦車 が全滅するか、味方の司令部が破 壊されるまで、とことん攻撃しま くるシンプルなシステムだ。これ

が出た当時は、独特なBGM(これ が暗いのなんのって) とカラーセ ンスのなさ(失礼)が逆にマニア受 けした、ツウ好みなゲームとの声 もちらほら。慎重に移動して戦車 を攻撃する人と、戦車だろうが壁 だろうがかまわず壊しまくる人に わかれる。プレイヤーの性格が問 われる。点滅している戦車を正面 から破壊することによって、戦車 がパワーアップするぞ。 ゲーム自体は後出の『ワープ&

ワープ』にも似た超シンプルなゲ

ームだが、逆に最近の小手先だけ に凝ったゲームとは違った味があ る。コレクターズアイテムによし、 純粋にプレイしてもよし。たまに はこういうシブいゲームも、ね。



★戦争とはなじか、そして 平和とはな にかを考えさせてくれる(?)ゲームだぞ.



★那び散る鉄の破片。キナ臭い戦場で、 プレイヤーはひたすら戦う運命にある

かなり気味が悪い バラレルワールド

パラレルワールドを行き来して、 ペロペロ(舌を出したヘンな敵)を やっつける痛快アクションゲーム。 あるときはライフルで、またある ときは時限爆弾でバンバン攻撃す るのだ。画面の周りには残りの敵

の数が表示されている親切設計と いい、極端にシンプルなグラフィ ックとBGMといい、ほかのゲーム にはないムードがある。同じ色の ベロベロを連続でやっつけると、 ボーナスキャラが出現するぞ。



★かわいいのか気味が悪いのか、よくわ かんない敵キャラだね、ペロペロって。



★ここでは時限爆弾をバラまき、憎きべ ロベロを吹き飛ばすのだ。いけー1

必死に戦う兵隊と

空中から飛来してくる風船の群 から王様を救う、というよくわか んない設定のこのゲームは、1980 年に開発されたシューティングゲ 一ムた。風船はヒラヒラ下降して 王様を捕らえ、空の彼方に連れて いこうとする。その風船を撃つと、 王様はカサを広げて戻ってきて「サ ンキュー!」とお礼を言う

のだが、これがなかなか マヌケで笑えるのだ。

このゲームの砲台は兵 隊が操作しており、何度 やられても大丈夫。王様 がいなくなるとゲームオ ーバーとなってしまう。 王家の絶対的な上下関係 を考えさせてくれる、シ ニカルなゲームといえる。



★王様には絶対服従しなくちゃいけない 人づかい荒いんだもんなあ、王様



★グチをこぼさず、ただ黙々と砲台を操作する兵隊。

こいつはどこかで 見たことあるなあ

オリジナルゲームは縦スクロー ルタイプのシューティングゲーム だ。ファイターを操作し、対空ミ サイルと対地ミサイルを駆使して



どんどん先に進むのた。地上物を 破壊すると、ときおりパワーアッ プアイテムが現われ、それを取る とスピードアップやレーザーミサ イルなどのパワーアップができる。 途中には巨大要塞も登場する、か なり本格的な仕上がりだぞ。まる でゼ×ウ×みたいだね、これ。こ んなゲームをサービスで入れてく れるなんて、気がきいてますよね。

★おっ、スピードアッ ブのアイテム出現! ほかにも残機が増えた り時間を止めるアイテ ム、なんてのもある。

■BGMが変わったと思 ったら、巨大要塞が出 現。コイツの攻撃がキ ピシイのなんの……, つらいなあ。



第2弾も発売されるよー

なんと、ディスクNGの第2弾の 発売も着々と進行中だ。どんなゲ ームが入るのかは、まだはっきり していない。でも内緒で入りそう なゲームをここで紹介しておこう。 まずはナムコの代名詞とまで言

●日本だけでなく、外国でも大人気だっ た「バックマン」ができるそうですよ。

われている『パックマン』や『ラ リーX』、コミカルな穴掘りアクシ ョン『ディグダグ』は入りそうた。 さらに、オリジナルゲームは3Dシ ューティングゲームとの噂だ。ほ らほら、ふたつともほしくなって きたでしょ? 詳しいことは来月 紹介するから待っててね!



コナミの新作シューティングゲームいよいよ登場!!



一スマン

とうとうその姿を現わしたコナミのMSX2専用シュー ティングゲーム。きれいなグラフィックと、スムーズ なスグロールがみごとな超できのいいゲームなのだ。

MSX2専用なのだ

前々から噂されていたコナミの MSX2用シューティングゲームがつ いに完成したのだ。タイトルは『ス ペースマンボウ」。ちょっと変な名 前だよね、マンボウなんて。『パロ ディウス』路線なのかな、と思って やってみると、これがまったく違 うんだ。けっこう硬派なシューテ ィングゲームなのだ。

さすがにMSX2専用というだけあ って、グラフィックはかなり美し い。思わず「きれーい……」とため 息が出てしまうほどだ。そして、 このきれいなグラフィックがドッ ト単位で滑らかにスクロールして しまうんだから凄い。しかも、そ の方向は横だけではないんだ。場 所によって、上や下に、斜め後ろ にスクロールするところまである。 もちろん、そのスクロールにふさ わしいいろんなトラップが行く手 を邪魔するわけだけど、この仕掛 けがまた、なんともイカしている のだ。本当にコナミというところ





はやってくれるな、と感心してし まうぞ。

では、このゲームのストーリー を紹介してみよう。宇宙へ進出を 始めた人類は、アルファード4と 呼ばれる星で人類文明をはるかに 超越した古代文明人の遺跡を発見 した。だが、それを調査中、突如 として古代遺跡の兵器群が作動し 始めたのだ。調査団を敵とみなし



た遺跡の防衛システムは、調査団 の本拠地である太陽系に最終兵器 "マンボウ"を向かわせた。このま までは太陽系、そして人類は滅び てしまう。最後の望みは、古代遺 跡から発掘された設計図を元にし て作られた戦闘機、MANBOW-Jだ けだ。はたしてマンボウの太陽系 破壊、人類の滅亡を食い止めるこ とはできるのだろうか!?

古代遺跡から発掘された設計図 を元に作られたMANBOW-Jは、小 型ながらも最終兵器マンボウに匹 敵するパワーを持っているのだ。 問題はキミの操りかたしだいって ところかな。

自機の装備は、前方ショットと 下に落ちるミサイルだ。あと、自 機の上下にオプションをつけるこ ともできる。このオプションがな かなか便利なもので、ショット方

ミサイル

自機の真下に向かって落ち、そのま ま地面を遣うようにして進むミサイ ル。わりと威力があるので、上手に 使えばかなり役に立つ。

向を前方、上下、後方と自由に変 えられるのだ。この機能をうまく 使いこなせるかどうかが、クリア 一の決め手になるよ。



オプション

自機の上下にひとつ ずつつけることがで き、ボタンを押すこ とによって弾の発射 方向を変えることが 可能。バリアとして は使えない。

弾は2種類。ひとつ は範囲は狭いが連射 性に優れているニー ドル。もうひとつは 攻撃範囲と破壊力は 大きいが連射のきか ないワイドだ。



●奥の壁と、手前の地面は違うスピード で2重にスクロールするんだよん。



★どこかで見たような洞窟面た。ここら へんがじつにコナミらしいところだ。

NEW SOFT





この「スペースマンボヴ」の最大 のウリは、とにかく多彩なスクロ ールだ。しかも驚くべき滑らかさ なのだ。プログラム技術を駆使し ているのだろうと思うけど、MSX2 でで+ばりのドット単位の横スク ロールを実現しているのだ。ま、 したのはこれが初めてのことでは

でべきことはやばり、ひとつのゲ **一ム内にこれほどたくさんの種類** のスクロールを盛り込んだことだ ろうね しかも、何の前触れもな ていきなり方向が変わるから、初 じかしMSX2で横スクロールを実現し、めてやるときは、けっこー感動も んだよ



技術の面もすごいのだ

このゲームには、今回コナミが 開発したスプライトドライバーが 搭載されている。これは、ソフト 的にスプライトを操作し、最大表 示数を2倍の64枚にまで高めるこ とができるのだ。これを用いるこ とによって、今までのゲームより きれいで数多くのキャラクターを 表示することが可能になったのだ。 というわけで『スペースマンボウ』 は、MSX2で動いているとは思えな いような、すごいゲームに仕上が ったわけなのだ。

あと、もちろんSCC音源も搭載 されているので、BGMはかなりい い線いっているよ。

さて、このソフトは今までのコ ナミのゲームと比べると、難易度 がかなり低い。意地悪な仕掛けも ほとんどなく、ミスしてしまって もハマることはほとんどない。気 軽に、純粋に楽しめるのだ。これ まで「コナミのシューティングは 難しすぎるからいや!」と、敬遠し ていた人は、これをいちどやって みてほしい。きっと気に入ると思 うよ。

と驚け!! イカした仕掛けが

めじろ押しっ!!



★中央の弱点をねらっていると



★このように手で叩き潰されるのだ。

このゲームが今までのシューティ ングゲームと一線を画しているのは、 凝りに凝りまくった仕掛けの豊富さ だろう。多彩なスクロールもそのひ とつなのだが、そのスクロールに伴 った仕掛けがまたイカしていて、じ つにおもしろいのだ。



★次々と生産される長方形の檻。うまく 逃げないと自滅してしまうぞ。





★アステロイドの陰に入って、超極太 のレーザーをかわすのだ。すげー!

シューティング

- ■MSX2、カートリッシ
- ■ヒデオRAM128K
- ■メインRAM64K
- ■12月下旬発売 ■価格6,800円 [税別]



これが最後のスペシャル号

ディスクステーション スペシャル・カリスマスラ

再三にわたってお伝えしてきたとおり、『ディスクステーシ

ョン』のスペシャル号はこのクリスマス号でおしまい。次号

からは、月刊として定期的に発売されることになるのだ。

てなわけで最後のスペシャル号をじっくり堪能してみてね。

■ 魔道物語 のオー

プニングはゲーム中

のキャラクターとの

落差が大きいのだ。

『ルーンマスタ 一』はみんなでわ いわい遊ぶのが楽 しいのだ。わーい。



★ イース II のデモはMマガの記事とあ わせて見ると、さらにおもしろくなるぞ。

楽しいゲームが2本も

今回メインとなるゲームは2本。

『願導物語』と『ルーンマスター』だ。

魔導物語は3DメイズのRPGで、敵

のキャラクターがぬいぐるみみた

いにかわいいのだ。最大の特徴は、

サンプリングで登場人物がしゃべ

ったり歌ったり、叫んだりするこ

と。また、パラメータなどの主人



★コンパイルの自信作『アレスタ2』もひ



と足早く先取りプレイできるんだぞ。

公の状態を、表情やメッセージで 表現するというのも、見ものだぞ。 もうひとつユニークな特徴は、片 手で操作ができるということ。上 下左右4つのキーだけで済んでし まうから、楽ちんなのだ。

ルーンマスターは、RPGを背景 にしたボードゲーム。最高4人ま で遊ぶことができるが、あらかじ め設定してあるキャラクター相手



★もともとはテーブルトークRPGとして 遊ばれていた「ロードス島戦記」なのだ。

に、ひとりでプレイすることも可 能だ。ダイスの目の数で進んでい き、止まったところによっていろ いろなイベントが発生する。突然 敵が現われて戦闘シーンになるこ ともあるし、街の中に入れば宿屋 や武器屋などもある。ボードゲー ムとRPGのおもしろさを両方味わ えちゃうゲームなのだ。

さて、ほかにはいつものように

いくつかのデモ画面や先取りプレ イが掲載される。まず、日本ファル コム『イースⅡ』のデモ。先取りプ レイはコンパイル『アレスタ2』と マイクロネット『アウトロー水滸伝』、 ハミングバードソフト『ロードス 島戦記』、アリスソフト『ランス』が 予定されている。月刊になっても この盛りだくさんの内容のまま、 続けていってほしいな。

アプリケーション ■コンパイル

MSX2 · 2DD ■ビデオRAM128K

■メインRAM64K ■11月8日発売

■価格3,880円[税別]



ーンマス



主人公は16歳の女の子。魔導師の 卵なのだ。古代魔導スクールの入学 試験に向かっている途中のエピソー ドが、この『魔導物語』だ。入学試験



★このように、ゲームは終始コミカル な雰囲気で進んでいく。笑えるぞ。

は、学校の入学申請室まで自分の魔 導を使って行くこと。しかも誰にも 助けを借りず、ドラゴンや乗り物に も乗ってはいけないのだ。ふえ一。



★戦闘シーンでは、たくさんのユニー クな呪文で敵を攻撃することができる。

ますプレイヤーは、名前と職業を 決める。名前は6文字までで、職業 は戦士、魔術師、僧侶、盗賊の中か ら選択できる。そして、順番にダイ



て、さまざまなイベントが発生する。

スの目の数だけ進んでいき、止まっ たところの指示に従うのだ。街の中 では宿屋で体力を回復したり、武器 屋などで買い物することができるぞ。



★戦闘時もダイスの目の数で効果が決 定されるしくみ。負けると後戻りだ。

NEW SOFT

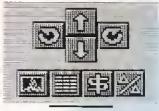
なかなか凝ったシステムのRPG ローグ・アライアンス

『マイト・アンド・マジック・ブック 』』に続くスタークラフトの最 新RPGがいよいよ発売された。このゲームにはいろいろと疑っ たシステムが搭載されている。今回はそのシステムを紹介する。



操作はフルマウスオペレーションだし

移動時



キャンプ時



宿犀

このゲームは非常に操作性が良い。 それもそのはずで、特殊な文字列の 入力を除いて、操作はすべてマウス で行なえるのだ。コマンド入力はア イコンをクリックするだけ、この使 い勝手がじつにいい。マウスを持っ ていない人は同時購入しよう。

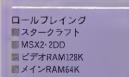
戦 闘 時



3DタイプのRPG

この『ローグ・アライアンス』は 地下迷宮の探索がメインとなる3D フィールドタイプのRPGだ。ただ、 ちょっと変わっているのは地上の 移動が3D方式ではないということ。 いわゆるひと昔前のアドベンチャ ーゲームによく似た、4方位への 直接移動方式になっているのだ。 また、アドベンチャーゲームに似 ているのはその点だけではないぞ。 このゲームにはその名もズバリ、 アドベンチャーモードというもの があるのだ。これは要するに怪し い場所を、それこそアドベンチャ 一と同じように調べたり、行動し たりするためのモードで、基本的

にこのモードでなんらかの行動を 起こさないと、ゲームが進まない ことになっている。ここらへんが このゲームのおもしろいところだ。 さらに、ほかにもめずらしいシ ステムがたくさんあるのだ。パー ティーを分割し、それぞれが違っ た場所を冒険する、なんて芸当も できるのさっ。とにかくやって損 のないゲームだよ。保証つき!



■発売中

■価格9,800円「税別」

冒険の拠点

冒険はこの町からスタートする。ひと 通りの店は揃っているから、装備を整え てから地下迷宮に挑むようにしよう。道 具屋で明かりを買うのを忘れないように。









最初の目的はこれっ!!

町はずれにある衛兵の詰め所に行くと、 衛兵からクエストを授けられる。それは、 町の北東にある洞窟に行き、伝説の剣を 探してくるというものだ。そう難しくは ないから、さっそく挑戦してみよう!

あやしい場所は ベンチャーモードで調べろ!!





あちこち冒険してい ると、いたるところで 怪しい場所にでくわし てしまう。そういった 場所に来たらメンドー

こーゆーあやしいところは



がらずに、すぐアドベンチャーモー ドでチェックしよう。きっとなんら かの反応があるはずだ。もし、何度 やってもダメな場合は、たぶん必要 なアイテムを持っていないので、あ きらめてほかの場所を探してみよう。



気軽に楽しめるアクションRPG

【 黒衣の貴公子 】

ひさしぶりのT&Eの新作RPGの登場だ。ハイドラ イドシリーズのファンのみならずアクションRPGフ アンは期待して待っていようね。

グラフィックが美しい

アクションRPGといえば『ハイ ドライド』だよね。まあ『イース』 にお株を奪われつつある感もなき にしもあらずってところだけど、 やっぱり本家本元はハイドライド、 面白かったものね。そのハイドラ イドシリーズを生んだT&Eのアク ションRPGなんだから、やっぱり



★彼が物語の主人公だろうか。

期待しちゃうよね。どんな仕上が りになっているんだろうか。

ルーンワースの最大の特徴は何 といっても、その世界が緻密に構 成されている点だろう。光と闇の 間の世界、ルーンワースと呼ばれ るその異次元の世界では、女王オ ールマムを神と信じるバハマーン 神国と、神聖サイア王国の戦いが 続いていた。戦乱の影は国土を被 い、人々はつらく苦しい生活を送 っていた……。

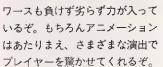
そのころ、あるちっぽけな山に 根城をもつ山賊がいた。その頭領 の息子がひょんなことで助けだし た謎の美少女ミリム。だがそのた めに父親を失い、彼は自分の出生 の秘密をはからずも知ってしまう。 父親の形見、秘風剣サータルスを 手に旅に出た彼の運命は、今、大 きく変わろうとしていた。



■戦乱の世はいつもつらく悲しいもの。はたして世界は救われるのだろうか。



これがこの物語の イントロダクション だ。まだゲーム画面 のほうができ上がっ ていないので、今回 はオープニング画面 を紹介しておこう。 最近のRPGはオープ ニングに凝ったもの が多いよね。ルーン *ちょっとシブメのタイトル画面だ。色がいいね。



ひととおりオープニングを眺め たあと、やっぱり気になってくる のがゲームシステムだよね。シナ リオがガッチリ決まっているゲー ムでとくに問題になるのが、プレ イヤーの自由度だ。アドベンチャ ーゲームのように1本のシナリオ の上をなぞっていくだけなんて、 もうあきちゃった、って人、案外

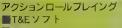




COPYRIGHT @ 1989 T&ESOFT Inc Made in Japan

多いんじゃないかな。ルーンワー スはとくにこのへんを注意して作 り上げているそうだ。ユーザーサ イドに立って、より遊びやすく、 より快適にゲームが進むよう配慮 されているわけだね。

ゲームの面白さの要因は、出て くる敵キャラの大きさでもないし、 はでな演出でもない。あくまでゲ ームのバランスと、プレイヤーが どれくらい自由に遊べるか、これ に尽きると思うんだよな。確かに 売りとなるハデさはなくなるかも しれないんだけど、やっぱりね、 そろそろそういう方向に進んでも いいころじゃないかな。期待でき る一作だと思うぞ。



- MSX2-2DD
- ビデオRAM128K
- メインRAM64K ■12月下旬発売予定

EW SOFT

便利なグラフィックエディタだよん

グラフィックエディタはたくさん発売されているけ れど、使い勝手、操作性に優れたものって、いまひ とつないよね。でもこいつは一味違うぞ。

とっても使いやすいのだ

グラフィックエディタには2種 類ある。ひとつはペン、筆、ブラシ、 と筆記用具(?)が充実していて、 パッパと気軽に絵が描けるもの。 もうひとつが反対にそう簡単には 描けないんだけど、ドット単位で 細かい絵が猫けるもの。このふた つがあると思うわけね。で、今度 発売される『DD倶楽部』は後者のほ



★スピード調節機能があるのがわかるか

うだな。それもかなり使いやすい ものになっているぞ。

うわさによると、T&Eがソフト を開発するときに実際使っていた ものらしく、本当に使いやすい。 自分でプログラムなんかを組んで いる人は、もう必携といっていい ほどだ。逆にただ絵を描きたいっ て人には、少し使いづらいかもし れない。ブラシとか筆とか、そう いった機能がいまのところサポー トされてないからね。

さて、どんな機能があるのか。 まずすごいのが拡大モード。4種 類の倍率があってしかもスピード が速い。コピーも重ね合わせ、反 転、入れ替えなどたくさん用意さ れている。どんなファイル名のも





●画面の一部を拡大しているわけだ。



●コピーで入れ替えをしたところだ。

のでも読み込めるし、アニメーシ ョン機能まで用意されている。ア ニメーションってのがT&Eらしい けど、これだけそろっていれば、 もう言うことなしだろうね。

パターンエディタまで付属して いるから、これから自分でゲーム を作ってみたいって人は、買って おいてもソンしないぞ。



こんな機能が用意されている



一目瞭然、まっすぐな線 を描くモードだ。線を1 本1本描いたり、折れ線 を描いたりできる。



これはコピーのモードだ。 重ね合わせ、反転、入れ 替え、などの機能が用意 されている。



これはベイント。境界の 色を指定しなくても、ち ゃんと塗りつぶしてくれ る、かしこいヤツだ。



ここでは、画面データの セーブ、ロードをするこ とができる。いろいろと 機能が層宣だぞ。



これは指定した範囲を上 下左右にずらすものだ。 ちょっと右にずらしたい なんてときに使ってよ。



これで拡大縮小ができる。 いかにもそれっぽいアイ コンだよね。見やすいこ とはいいことだ。



ご存じ拡大モードだ。倍 率が4種類用意されてい るから、自分にあった好 みの倍率で使おう。



指定した範囲の中の、特 定の色を変えることがで きる。意外とこれが便利 なのよ。ほんと。



●ちょっと文字が小さくて読みにくいんだけど、そのぶん機能は豊富だ。

パターンエディタ だってある!!

パターンエディタでけっこう用 意されていないのがアニメーショ ン機能だ。あるとないとじゃおお 違い、ときどきあるといいなあ、 なんて思ったことありません?



●回転、反転、コヒーと思いのまま

『DD倶楽部』のパターンエディタ にあるアニメーション機能はただ モノではないぞ。スピードの調節、 アニメーションの順番、動き、さ すが、って感じだ。



●これでパレットを変えられるそ

ピクトもすーっかり成長しました

ARCU

Silent Symphony

新しいゲームシステムを取り入れ、ビジュアル的に も一段と美しくなった『アークス』』が登場。戦闘方 法も、それで得る名声もキミ次第で変わるのだっ。



成長ぶりを! あ く手をしている少 女は誰だろう?

あれから10年が経った

今回の舞台となっているのは、 前作『アークス』から10年経った第 四紀元後期。主人公のピクト・ピ



ンサムに成長しても耳の形は同じだ。

ヨントは父親を探すために旅に出 た。しかし、旅先での数々の試練 を乗り越えていくうちに1本の剣 を手に入れ、その結果ピクトは紀 元の移り変わりを示す大きな戦い



童ピクトを助けに入ったのはバザンだ。

に巻き込まれてしまった。

このシリーズにはレベルという 概念がない。ここでは体の成長で はなく、心の成長を糧として冒険 を進めていくのだ。

今回の戦闘シーンでは"ビュー・ポ イント・アタック というシステ ムがとられている。これはモンス ターのどの部分を攻撃するかを細 かく選択できる、というもの。こ れによって戦闘のバリエーション は多種多様になり、キャラクター どうしの協力が今まで以上に重要 になってくるのだ。

そのほかにも新しいゲームシス テムが組み込まれている。ストー リーは続いているが、前作を知ら なくても十分楽しめる作品なのだ。

- ロールプレイング
- ■ウルフ・チーム
- MSX2-2DD
- ビデオRAM128K
- ■メインRAM64K
- ■11月10日発売
- ■価格8,800円 [税別]

冬の夜空を眺めながらプレイしてみたい

シュウァルツシルト

果てしなく広がる大宇宙を舞台に繰り広げられる、 SFシミュレーションゲーム『シュヴァルツシルト』。 宇宙を飛び回っているような、そんな気分です。

■グラフィックも この通り、美しい。 宇宙はこうでなく つちゃね。

宇宙に平和を取り戻せ

大宇宙に飛び出した人類は、長 い年月をかけて移住可能な星を見 つけ出した。多くの犠牲を払い、 やっと征服を果たし、宇宙は平和 を取り戻したように見えたが、再 び動乱の時代へと突入した。これ がこの物語のバックストーリーだ。 シュヴァルツシルト銀河外縁部

に位置するジロ星団。ここには複 数の惑星から成る、大小16の国が ある。宇宙海賊が祖先のバディ共 和国や、多くの信者を持つ銀河教 の総本山、聖銀河教皇国など、各 国異なった歴史的背景や特徴を持 っている。これらを考慮すること がゲーム進行上で重要になる。



★どの国の首領も特徴ある顔をしている。

ブレイヤーはその中のサンクリ 星団の皇太子となって、反乱軍を 鎮め、ほかの国を手中に収めなけ ればならない。しかし、反乱軍が 予想以上に強かったり、国力をア



★メイン画面も細かい情報が表示される。

ップするためにはほかの国々との 外交をうまく進めなくてはならな かったりで、考えるべき要素はた くさん用意されている、まさに宇 宙大のゲームなのだ。

- シミュレーション
- ■工画堂スタジオ
- ■MSX2·2DD
- ■ピデオRAM128K
- ■メインRAM64K
- ■11月下旬発売予定
- ■価格9,800円[税別]

NEW SOFT

ついにMSXに続編が移植された!

ウィザードリィ2

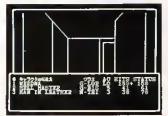
Knight of Diamonds

天下の名作RPG、『ウィザードリィ2』がこのたびめでたくMSXに移植されることになった。前作よりもさらにパワーアップしたウィザードリィの世界に、どっぷりと浸り込もうではないか!

SORNARIO #2 - THE KNIGHT OF DIAHONDS 717974F74708504574708884 S) 245-F948888 H) 717941-74708548

新しい冒険が始まる

威厳に満ちた狂王トレボーは勇 敢な6人の冒険者にこう語った。 「邪悪に満ちた迷宮内を探索し、



★密は地下 6 階建てで、かなり複雑。

数々の苦難を乗り越えて、ついに ワードナを倒した勇者たち。そう、 汝らのことだ。そなたたちに再び 試練を授けよう。邪悪なるダパル プスの呪いにより、滅亡の危機に



★モンスターデザインは末弥純氏なのだ。

瀕しているリルガミンの街を救うため、失われたグルニダの杖を取り戻してきてもらいたいのだ。無論、それを手にするまでの道のりは困難を極めるであろう。だが、あのワードナを倒したおまえたちなら、きっとこの任務も遂行できるであろう。健闘を祈る」

というわけで、このゲームは前 作で成長させたキャラクターを転 送させて冒険するようになってい る。前作を持っていないと遊べな いので注意するように。 システムは前作とまったく同じだけど、今回の迷宮には謎解きがあったり、ボス的なモンスターがいたりとなかなかイカしている。間違いなく楽しめるRPGだ。

ロールプレイング

- ■アスキー
- ■MSX2·2DD
- ■ビデオRAM128K
- ■メインRAM64K
- ■11月発売
- ■価格9,800円[税別]

エッチなディスクマガジンが創刊!

ピーチアップ創刊号

ついに出た! 美少女脱衣ソフトオンリーのディスクマガジンだ。 低価格で女の子の裸がたくさん見られる、という夢のようなソフト だ。こーゆーものが本当に出ちゃうんだから、MSXはやめられない。





お手軽な感じですけべ

最近、ディスクマガジンがブームになっているようだね。これのいいところは、新作のゲームを先取りできる上に、楽しいおまけゲームやデモがついて、しかも低価格だってことだ。という利点を考えると、ディスクマガジンにもっとも適しているのは、すけベソフトということにならないかな?この手のソフトって、当たり外れが大きいし、内容を調べようにも、その手段がほとんどないから買い

にくいんだよね。

そこで、この『ピーチアップ』が 役に立つ。これに入っている先取 リソフトをプレイしてみて、気に 入ったものを買えばいいのだ。それに、おまけソフトもおまけと呼 ぶにはもったいないくらい充実し ている。この創刊号には2本のオリジナルゲームが入っている。『帝都大作戦』というアドベンチャーと、『ピーチクラブ世界一周クイズ 編』という早押しクイズゲームだ。 もちろんどちらのゲームも刺激的な女の子が満載だぞ。

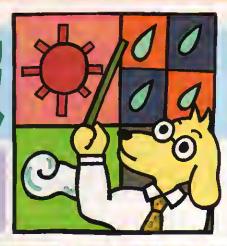


アプリケーション

- ■もものきはうす
- ■MSX2·2DD
- ビデオRAM128K
- ■メインRAM64K
- ■11月25日発売
- ■価格3,800円[税別]

全国 新作 手

季節が変わり、編集部でも風邪をひいている人がめだちます。それに してもこの編集部、暑一い。夏は冷房がききすぎて寒いし、冬は暑す ぎて気持ち悪いの。これじゃあ、健康な人でもからだをこわすわね。



こ・ん・に・ち・は。菅沢美佐子で す。みなさん、お元気ですか? 私は風邪をひいてしまい、息がと っても苦しいです。今月は、特集 RPGのページでも新作予報が登場し ます。そのため、ここではRPGを のぞいた新作を紹介していきたい と思いますので、よろしくね。

それではまず、ソニーからのお 知らせです。昨年から発売が延期 されていた『メンバーシップゴル フ』と『PLAYBALLⅢ』がついに登場 します。メンバーシップゴルフは 11月21日発売予定で、なんとパッ ケージがシステム手帳になってい るという、驚異の試み。そのまま スコアブックとしても利用できる ようになっているから、とっても 便利。これなら、今まで待ったか いがあったというものです。

さて、PLAYBALL Ⅲですが、以 前『PLAYBALL II』というタイトル で発売が予定されていたのを覚え ている人も多いのでは。今回、内容 を一新し、Ⅲとして改めて発売す ることになりました。人格データ が備わったことで、選手の行動や 表情がリアルに再現されるこのゲ



★特集ページでは、RPGの新作をご案内 いたします。ぜひ、読んでくださいね。

ーム、発売は12月上旬の予定です。 次は、『ベトナム1968』の開発が 続行されているスキャップトラス トのニュース。11月下旬に『紫禁 城』という、麻雀牌を使ったパズ ルゲームが出ます。麻雀牌を使っ たパズルゲーム、と聞いただけで わくわくしちゃうでしょ。 Mマガ の女性陣が、モニターにくぎづけ になる日も近そうです。

パズルゲームについては、ソフ トスタジオWINGからも『エスパイ (仮題)』の発売が予定されていま す。これは、宇宙人や円盤が登場 し、超能力でブロックをくずして いくというもの。全100面という、 とてもやりがいのありそうなゲー ムです。発売日は12月中旬の予定。

さて、次はお待ちかね、光栄の 新作情報です。シミュレーション が大好きなあなたなら、もう知っ ていますよね。他機種で人気を博 した『維新の嵐』が、ついに発売さ れます。坂本竜馬や西郷隆盛が生 きた幕末の日本が舞台。歴史シミ ュレーションにRPGの要素を加え た、光栄の新しいジャンルだそう です。11月下旬発売予定です。

続いて、ビクター音産の新作予 定をお知らせしますね。『ジャック・ ニクラウス・チャンピオンシップ・ゴ ルフ』の発売が少し延びてしまい ました。今、開発のさなかという ことで、1月には出るだろうとの ことです。ほかには、『湘南伝説』 という暴走族が主人公のアドベン チャーゲームが、来年の3月ごろ



★ジャック、ニクラウスが選んだコース でプレイできるなんで、しあわせだなあ。

に予定されています。『やじうまべ ナントレース』の第2弾も企画さ れているそうですから、楽しみに 待ちましょう。

で、次はBIT2からのニュースで す。『サウルスランチ』というお母 のメニューのようなソフトが出ま す。これは、『シンセサウルス』対 応のミュージックデータと、『グラ フサウルス」対応のグラフィック データが、ぎゅぎゅっと詰まった **ソフトです。**ミュージックデータ のほうには、いろいろなジャンル の曲が20曲も入っているのです。 これでミュージシャンを気取って みるのも、いいと思います。発売 は11月上旬予定だから……あらあ ら、もうすぐですね。

さて、バンブレストから発売に なる『SDガンダム・ガチャポン戦士 2・カプセル戦記(仮題)』ですが、 聞いたことがあるって人も多いは ず。ファミコン版で発売されてい る、シミュレーションゲームです。 内容は、ファミコン版とほとんど 同じ。キャラクターの人気に劣ら ず、ゲーム性にも力を入れた、お となでも十分遊べるゲームです。



ップゴルフ』はなんとシステム手帳つき。



★シミュレーションファン待望の『維新 の嵐』はもうすぐ発売になりますからね。

発売は、来春ごろになりそう。

11月21日に『ウルティマⅡ』の発 売を控えたポニーキャニオンでは、 次のソフト『アドバンスト・ダンジ ョンズ&ドラゴンズ』の開発に取り 組んでいます。原作はテーブルト ークRPGで、それを小説化した『ド ラゴンランス戦記』をもとに、アク ションゲームにしたものがこれ。 発売は来年になります。

最後に、バック・イン・ビデオか らのお知らせね。12月10日に『ザ・ ゴルフ コース集』が発売されます。 ユーザーからの要望が多かったた め、それに応えての発売だそうで す。今後も、要望が多ければコー ス集を出していく予定があるとい うことなので、お楽しみに。

それでは、特集のページでまた お会いしましょう。

新作ソフト発売スケジュール表

※この情報は10月12日現在のものです。

88	●ディスクステーションスペシャルクリスマス号 コンバイル
	MSX2、MSX2+兼用/2DD/3,880円 • アークス 『 ウルフ・チーム
10日	MSX2/2DD/価格未定
10日	●銀河英雄伝説 ボーステックMSX2/2DD/8,800円
21日	●ウルティマⅡ ポニーキャニオン
21日	MSX2/2DD/8,800円 ●メンバーシップゴルフ ソニー
	MSX2/2DD/7,800円
51日	● 倉庫番バーフェクト マイクロキャビン MSX2/2DD/8,800円
55日	● プロ野球 ファミリースタジアム ナムコ MSX2、MSX2+兼用/ROM/7,800円
24日	●アレスタ2 コンパイル
24日	MSX2/2DD/6,800円 ●ウィザードリィ2 アスキー
	MSX2/2DD/9, 800円
25日	●ビーチ アップ創刊号 もものきはうす MSX2、MSX2+兼用/2DD/3,800円
25日	●ときめきセシル 徳間コミュニケーションズ MSX2/2DD/7,800円
上旬	●神の聖都 スタジオ・バンサー
上旬	MSX2、MSX2+兼用/2DD/9,800円 ●サウルスランチ BIT2
下旬	MSX2/2DD/3,600円 ●グラフサウルス 日IT ²
下到	MSX2/2DD/9,800A
下旬	●ガンシップ マイクロブローズジャバン MSX2/2DD/9,800円
下旬	●シュヴァルツシルト 工画堂スタジオ
下旬	MSX2/2DD/9,800円 ●アウトロー水滸伝 極道陣取り2 マイクロネット
	MSX2/2DD/8,800P
下旬	●維新の嵐 光栄 MSX2/2DD/8,800円
下旬	MSX2/RDM/11,800円 ●紫禁城 スキャップトラスト
	MSX2/2DD/6,800P
下旬	●ディスクNG(仮題) ナムコ NG大と/COC/4,000/5
	●野球道 日本クリエイト/ブラザー工業(TAKERIJでのみ発売) MSX2/2DD/7,700円
	●DD俱楽部 T&Eソフト
	MSX2/2DD/価格未定
88]2月発売のソフト ●ディスクステーション8号(シンクルCD付き) コンパイル
	MSX2、MSX2+兼用/2DD/2,900円(限定発売)
88	●サーク マイクロキャビン MSX2/2DD/8,800円
88	●ディオス ザイン・ソフト MSX2、MSX2+兼用/2DD/9,800円
10日	●ザ・ゴルフ コース集 パック・イン・ビデオ
16日	MSX2/2DD/3,800円 ●あーくしゅ ウルフ・チーム
	MSX2/2DD/6, 800円
上旬	●アルバトロス 『 日本テレネット MSX2/2DD/8,800円(予価)
上旬	●PŁAYBALL3 ソニー MSX2/2DD/6,800円
上旬	●ナビチューン 工画堂スタジオ
中旬	MSX2/2DD/8,800円 ●銀河英雄伝説 バワーアップ&シナリオ集 ボーステック
中旬	MSX2/2DD/4,800円 ●妖魔降臨 日本デクスタ
	MSX2/2DD/7,800円
中旬	●エスパイ(仮題) ソフトスタジオWING MSX2/2DD/6,800円
下旬	●日URAI上巻 リバーヒルソフト
	MSX2/2DD/8,800F1

下旬	●レナム ヘルツ
LE)	
	MSX2/2DD/8, 800P
下旬	Dルーンワース T&Eソフト
	MSX2/2DD/価格未定
	●ファイナルファンタジー マイクロキャビン
를 할	MSX2/2DD/7,800FJ
	●気分はぱすてる♡たち グレイト
2	MSX2/2DD/7,800円
	●ワンダーボーイ・モンスターランド 日本デクスタ
	MSX2/ROM/7,800円
	●ドラゴンスビリット ナムコ
	MSX2/2DD/価格未定
	●SPACE MANBOW コナミ
	MSX2、MSX2+兼用/RDM/6,800円
	●SOスナッチャー コナミ
	MSX2、MSX2+兼用/2DD+SCCカートリッジ/価格未定
	MSX2、MSX2十来用/2001 3003 ドラック/画情不足
	1 月発売のソフト
10日	●ディスクステーション9号 コンバイル
	MSX2、MSX2+兼用/2DD/1,940円
S. Carlotte	● ジャック・ニクラウス・チャンピオンシップ・ゴルフ ビクター音楽産業
9 19	MSX2/2DD/価格未定
£ 3	
	●雪の国・クルージュ ザイン・ソフト
	MSX2、MSX2+兼用/2DD/8,800円
i i	●メタルギア2 ソリッドスネーク コナミ
	MSX2、MSX2+兼用/ROM/価格未定
	2月発売のソフト
88	●ディスクステーション10号 コンパイル
01	MSX2、MSX2+兼用/2DD/1,940円
	MSAC(MSAC+来用/CDD/), MOS ●ビバ ラスベガス HAL研究所
	MSX2/2DD/6, 800P
	発売日未定のソフト
	●対局3連星 マイティ マイコン システム
1 4	MSX2/2DD/14,800A
	●ワークス グラフサウルス BIT?
	●ワークス グラフサウルス BIT ² MSX2 MSX2+兼用/2DD/18,800円
	MSX2、MSX2+兼用/2DD/18,800円
	MSX2、MSX2+兼用/2DD/18,800円 ●シューティングプロ(仮題) クレイト
	MSX2、MSX2+兼用/2DD/18,800円 ●シューティングブロ(仮題) クレイト MSX2/2DD/価格未定
	MSX2、MSX2+兼用/2DD/18,800円 ●シューティングプロ(仮題) クレイト MSX2/2DD/価格未定 ●刑事大打撃 I ファミリーソフト
	MSX2、MSX2+兼用/2DD/16,800円 ●シューティングプロ(仮題) クレイト MSX2/2DD/価格未定 ●刑事大打撃II ファミリーソフト MSX2/2DD/7,800円
	MSX2、MSX2+兼用/2DD/18,800円 ●シューティングプロ(仮題) クレイト MSX2/2DD/価格未定 ●刑事大打撃 I ファミリーソフト
	MSX2、MSX2+兼用/2DD/16,800円 ●シューティングプロ(仮題) クレイト MSX2/2DD/価格未定 ●刑事大打撃 I ファミリーソフト MSX2/2DD/7,800円 ・アドバンスト・ダンジョンズ&ドラゴンズ ボニーキャニオン MSX2/2DD/7,500円
	MSX2、MSX2+兼用/2DD/16,800円 ●シューティングプロ(仮題) クレイト MSX2/2DD/価格未定 ●刑事大打撃 I ファミリーソフト MSX2/2DD/7,800円 ・アドバンスト・ダンジョンズ&ドラゴンズ ボニーキャニオン MSX2/2DD/7,500円
	MSX2、MSX2+兼用/2DD/16,800円 ●シューティングプロ(仮題) クレイト MSX2/2DD/価格未定 ●刑事大打撃 I ファミリーソフト MSX2/2DD/7,800円 ●アドバンスト・ダンジョンズ&ドラゴンズ ボニーキャニオン MSX2/2DD/7,500円 ●実戦でよくできる死活と手筋 マイティ マイコン システム
	MSX2、MSX2+兼用/2DD/18,800円 ●シューティングプロ(仮題) クレイト MSX2/2DD/価格未定 ●刑事大打撃 I ファミリーソフト MSX2/2DD/7,800円 ●アドバンスト・ダンジョンズ&ドラゴンズ ボニーキャニオン MSX2/2DD/7,500円 ●実戦でよくできる死活と手筋 マイティ マイコン システム MSX2/2DD/7,800円
	MSX2、MSX2+兼用/2DD/18,800円 ●シューティングプロ(仮題) クレイト MSX2/2DD/価格未定 ●刑事大打撃 『 ファミリーソフト MSX2/2DD/7,800円 ●アドバンスト・ダンジョンズ&ドラゴンズ ボニーキャニオン MSX2/2DD/7,500円 ●実戦でよくできる死活と手筋 マイティ マイコン システム MSX2/2DD/7,800円 ●テラクレスタ 日本物産
	MSX2、MSX2+兼用/2DD/18、800円 ●シューティングプロ(仮題) クレイト MSX2/2DD/価格未定 ●刑事大打撃『 ファミリーソフト MSX2/2DD/7、800円 ●アドバンスト・ダンジョンズ&ドラゴンズ ポニーキャニオン MSX2/2DD/7、500円 ●実戦でよくできる死活と手筋 マイティ マイコン システム MSX2/2DD/7、600円 ●テラクレスタ 日本物産 MSX2/2DD/7、個00円
	MSX2、MSX2+兼用/2DD/16、800円 ●シューティングプロ(仮題) クレイト MSX2/2DD/価格未定 ●刑事大打撃 ファミリーソフト MSX2/2DD/7、800円 ●アドバンスト・ダンジョンズ&ドラゴンズ ボニーキャニオン MSX2/2DD/7、500円 ●実戦でよくできる死活と手筋 マイティ マイコン システム MSX2/2DD/7、800円 ●テラクレスタ 日本物産 MSX2/月DM/価格未定 ●ベトナム1968 スキャップトラスト
	MSX2、MSX2+兼用/2DD/16、800円 ●シューティングプロ(仮題) クレイト MSX2/2DD/価格未定 ●刑事大打撃I ファミリーソフト MSX2/2DD/7、800円 ●アドバンスト・ダンジョンズ&ドラゴンズ ポニーキャニオン MSX2/2DD/7、500円 ●実戦でよくできる死活と手筋 マイティ マイコン システム MSX2/2DD/7、600円 ●テラクレスタ 日本物産 MSX2/RDM/価格未定 ●ベトナム1968 スキャップトラスト MSX2/2DD/価格未定
	MSX2、MSX2+兼用/2DD/16、800円 ●シューティングプロ(仮題) クレイト MSX2/2DD/価格未定 ●刑事大打撃 ファミリーソフト MSX2/2DD/7、800円 ●アドバンスト・ダンジョンズ&ドラゴンズ ボニーキャニオン MSX2/2DD/7、500円 ●実戦でよくできる死活と手筋 マイティ マイコン システム MSX2/2DD/7、800円 ●テラクレスタ 日本物産 MSX2/月DM/価格未定 ●ベトナム1968 スキャップトラスト
	MSX2、MSX2+兼用/2DD/16、800円 ●シューティングプロ(仮題) クレイト MSX2/2DD/価格未定 ●刑事大打撃Ⅱ ファミリーソフト MSX2/2DD/7、800円 ●アドバンスト・ダンジョンズ&ドラゴンズ ポニーキャニオン MSX2/2DD/7、500円 ●実戦でよくできる死活と手筋 マイティ マイコン システム MSX2/2DD/7、600円 ●テラクレスタ 日本的産 MSX2/RDM/価格未定 ●ベトナム1958 スキャップトラスト MSX2/2DD/価格未定 ● 火星甲殻団(仮題) アスキー
	MSX2、MSX2+兼用/2DD/16、800円 ●シューティングプロ(仮題) クレイト MSX2/2DD/価格未定 ●刑事大打撃 I ファミリーソフト MSX2/2DD/7、800円 ●アドバンスト・ダンジョンズ&ドラゴンズ ボニーキャニオン MSX2/2DD/7、500円 ●実戦でよくできる死活と手筋 マイティ マイコン システム MSX2/2DD/7、800円 ●テラクレスタ 日本物産 MSX2/2DD/価格未定 ●ベトナム1968 スキャップトラスト MSX2/2DD/価格未定 ● 火星甲殻団(仮題) アスキー MSX2/2DD/価格未定
	MSX2、MSX2+兼用/2DD/16、800円 ●シューティングプロ(仮題) クレイト MSX2/2DD/価格未定 ●刑事大打撃『 ファミリーソフト MSX2/2DD/7、800円 ●アドバンスト・ダンジョンズ&ドラゴンズ ボニーキャニオン MSX2/2DD/7。500円 ●実戦でよくできる死活と手筋 マイティ マイコン システム MSX2/2DD/7。800円 ●テラクレスタ 日本物産 MSX2/2DD/価格未定 ●ベトナム1968 スキャップトラスト MSX2/2DD/価格未定 ● 火星甲殻団(仮題) アスキー MSX2/2DD/価格未定 ● ワルキューレの冒険 『 ナムコ
	MSX2、MSX2+兼用/2DD/16、800円 ●シューティングプロ(仮題) クレイト MSX2/2DD/価格未定 ●刑事大打撃 ファミリーソフト MSX2/2DD/7、800円 ●アドパンスト・ダンジョンズ&ドラゴンズ ボニーキャニオン MSX2/2DD/7、500円 ●実戦でよくできる死活と手筋 マイティ マイコン システム MSX2/2DD/7、800円 ●テラクレスタ 日本物産 MSX2/2DD/価格未定 ●ベトナム1968 スキャップトラスト MSX2/2DD/価格未定 ●火星甲殻団(仮題) アスキー MSX2/2DD/価格未定 ●リルキューレの冒険 『ナムコ MSX2/2DD/価格未定 ●リルキューレの冒険 『ナムコ MSX2/2/アネ定/価格未定
	MSX2、MSX2+兼用/2DD/16、800円 ●シューティングプロ(仮題) クレイト MSX2/2DD/価格未定 ●刑事大打撃 ファミリーソフト MSX2/2DD/7、800円 ●アドバンスト・ダンジョンズ&ドラゴンズ ポニーキャニオン MSX2/2DD/7、500円 ●実戦でよくできる死活と手筋 マイティ マイコン システム MSX2/2DD/7、600円 ●テラクレスタ 日本物産 MSX2/RDM/価格未定 ●ベトナム1968 スキャップトラスト MSX2/2DD/価格未定 ●火星甲殻団(仮題) アスキー MSX2/2DD/価格未定 ●リルキューレの冒険 I ナムコ MSX2/メディア末定/価格未定 ●ロードス島戦記 ハミンクバードソフト
	MSX2、MSX2+兼用/2DD/16、800円 ●シューティングプロ(仮題) クレイト MSX2/2DD/価格未定 ●刑事大打撃 ファミリーソフト MSX2/2DD/7、800円 ●アドバンスト・ダンジョンズ&ドラゴンズ ポニーキャニオン MSX2/2DD/7、500円 ●実戦でよくできる死活と手筋 マイティ マイコン システム MSX2/2DD/7、600円 ●テラクレスタ 日本物産 MSX2/RDM/価格未定 ●ベトナム1968 スキャップトラスト MSX2/2DD/価格未定 ●火星甲殻団(仮題) アスキー MSX2/2DD/価格未定 ●リルキューレの冒険 I ナムコ MSX2/メディア未定/価格未定 ●ロードス島戦記 ハミンクバードソフト MSX2、MSX2+兼用/2DD/8、800円
	MSX2、MSX2+兼用/2DD/16、800円 ●シューティングプロ(仮題) クレイト MSX2/2DD/価格未定 ●刑事大打撃Ⅱ ファミリーソフト MSX2/2DD/7、800円 ●アドバンスト・ダンジョンズ&ドラゴンズ ポニーキャニオン MSX2/2DD/7、500円 ●実戦でよくできる死活と手筋 マイティ マイコン システム MSX2/2DD/7、600円 ●テラクレスタ 日本物産 MSX2/2DD/価格未定 ●ベトナム1968 スキャップトラスト MSX2/2DD/価格未定 ● 火星甲殻団(仮題) アスキー MSX2/2DD/価格未定 ● ワルキューレの冒険 Ⅲ ナムコ MSX2/2DD/価格未定 ● ロードス島戦記 ハミンクバードソフト MSX2、MSX2+兼用/2DD/9、800円 ● ジェイルベイツ 日 T2
	MSX2、MSX2+兼用/2DD/16、800円 ●シューティングプロ(仮題) クレイト MSX2/2DD/価格未定 ●刑事大打撃』 ファミリーソフト MSX2/2DD/7、800円 ●アドバンスト・ダンジョンズ&ドラゴンズ ボニーキャニオン MSX2/2DD/7、500円 ●実戦でよくできる死活と手筋 マイティ マイコン システム MSX2/2DD/7、800円 ●テラクレスタ 日本物産 MSX2/2DD/価格未定 ●ベトナム1968 スキャップトラスト MSX2/2DD/価格未定 ● 火星甲殻団(仮題) アスキー MSX2/2DD/価格未定 ● ワルキューレの冒険』 ナムコ MSX2/メディア未定/価格未定 ● ロードス島戦記 ハミンクバードソフト MSX2、MSX2+推用/2DD/8、800円 ●ジェイルベイツ 日IT® MSX2/2DD/価格未定
	MSX2、MSX2+兼用/2DD/16、800円 ●シューティングプロ(仮題) クレイト MSX2/2DD/価格未定 ●刑事大打撃Ⅱ ファミリーソフト MSX2/2DD/7、800円 ●アドバンスト・ダンジョンズ&ドラゴンズ ポニーキャニオン MSX2/2DD/7、500円 ●実戦でよくできる死活と手筋 マイティ マイコン システム MSX2/2DD/7、600円 ●テラクレスタ 日本物産 MSX2/2DD/価格未定 ●ベトナム1968 スキャップトラスト MSX2/2DD/価格未定 ● 火星甲殻団(仮題) アスキー MSX2/2DD/価格未定 ● ワルキューレの冒険 Ⅲ ナムコ MSX2/2DD/価格未定 ● ロードス島戦記 ハミンクバードソフト MSX2、MSX2+兼用/2DD/9、800円 ● ジェイルベイツ 日 T2
	MSX2、MSX2+兼用/2DD/16、800円 ●シューティングプロ(仮題) クレイト MSX2/2DD/価格未定 ●刑事大打撃』 ファミリーソフト MSX2/2DD/7、800円 ●アドバンスト・ダンジョンズ&ドラゴンズ ボニーキャニオン MSX2/2DD/7、500円 ●実戦でよくできる死活と手筋 マイティ マイコン システム MSX2/2DD/7、800円 ●テラクレスタ 日本物産 MSX2/2DD/価格未定 ●ベトナム1968 スキャップトラスト MSX2/2DD/価格未定 ● 火星甲殻団(仮題) アスキー MSX2/2DD/価格未定 ● ワルキューレの冒険』 ナムコ MSX2/メディア未定/価格未定 ● ロードス島戦記 ハミンクバードソフト MSX2、MSX2+推用/2DD/8、800円 ●ジェイルベイツ 日IT® MSX2/2DD/価格未定
	MSX2、MSX2+兼用/2DD/16、800円 ●シューティングプロ(仮題) クレイト MSX2/2DD/価格未定 ●刑事大打撃 ファミリーソフト MSX2/2DD/7、800円 ●アドパンスト・ダンジョンズ&ドラゴンズ ボニーキャニオン MSX2/2DD/7、500円 ●実戦でよくできる死活と手筋 マイティ マイコン システム MSX2/2DD/7、800円 ●テラクレスタ 日本物産 MSX2/2DD/価格未定 ●ベトナム1968 スキャップトラスト MSX2/2DD/価格未定 ●火星甲殻団(仮題) アスキー MSX2/2DD/価格未定 ●リルキューレの冒険 I ナムコ MSX2/2DD/価格未定 ●ロードス島戦記 ハミンクバードソフト MSX2、MSX2+兼用/2DD/9、800円 ●ジェイルベイツ 日IT® MSX2/2DD/価格未定 ●CRESCENT moonがある アリスソフト MSX2/2DD/5、800円
	MSX2、MSX2+兼用/2DD/16、800円 ●シューティングプロ(仮題) クレイト MSX2/2DD/価格未定 ●刑事大打撃 ファミリーソフト MSX2/2DD/7、800円 ●アドバンスト・ダンジョンズ&ドラゴンズ ポニーキャニオン MSX2/2DD/7、500円 ●実戦でよくできる死活と手筋 マイティ マイコン システム MSX2/2DD/7、800円 ●テラクレスタ 日本物産 MSX2/2DD// 600円 ●テラクレスタ 日本物産 MSX2/2DD/価格未定 ●ベトナム1968 スキャップトラスト MSX2/2DD/価格未定 ●火星甲殻団(仮題) アスキー MSX2/2DD/価格未定 ●フルキューレの冒険 ナムコ MSX2/2DD/価格未定 ●ロードス島戦記 ハミンクバードソフト MSX2、MSX2+兼用/2DD/9、800円 ●ジェイルベイツ 日ITP MSX2/2DD/価格未定 ●CRESCENT moonがある アリスソフト MSX2/2DD/5、800円 ●ブリートコマンダー アスキー
	MSX2、MSX2+兼用/2DD/16、800円 ●シューティングプロ(仮題) クレイト MSX2/2DD/価格未定 ●刑事大打撃 ファミリーソフト MSX2/2DD/7、800円 ●アドバンスト・ダンジョンズ&ドラゴンズ ポニーキャニオン MSX2/2DD/7、500円 ●実戦でよくできる死活と手筋 マイティ マイコン システム MSX2/2DD/7、600円 ●テラクレスタ 日本物産 MSX2/ADM/価格未定 ●ベトナム1968 スキャップトラスト MSX2/2DD/価格未定 ●火星甲殻団(仮題) アスキー MSX2/2DD/価格未定 ● ワルキューレの冒険 I ナムコ MSX2/2DD/価格未定 ● ロードス島戦記 ハミンクバードソフト MSX2、MSX2+兼用/2DD/9、800円 ●ジェイルベイツ 日IT® MSX2/2DD/価格未定 ● CRESCENT moonがある アリスソフト MSX2/2DD/5、800円 ● ブリートコマンダー アスキー MSX2/ADM/価格未定 ● フリートコマンダー アスキー MSX2/ADM/価格未定
	MSX2、MSX2+兼用/2DD/16、800円 ●シューティングプロ(仮題) クレイト MSX2/2DD/価格未定 ●刑事大打撃I ファミリーソフト MSX2/2DD/7、800円 ●アドバンスト・ダンジョンズ&ドラゴンズ ポニーキャニオン MSX2/2DD/7、500円 ●実戦でよくできる死活と手筋 マイティ マイコン システム MSX2/2DD/7、600円 ●テラクレスタ 日本物産 MSX2/2DD/価格未定 ●ベトナム1968 スキャップトラスト MSX2/2DD/価格未定 ● 火星甲殻団(仮題) アスキー MSX2/2DD/価格未定 ● ワルキューレの冒険 I ナムコ MSX2/2DD/価格未定 ● ロードス島戦記 ハミンクバードソフト MSX2、MSX2+兼用/2DD/9、800円 ●ジェイルベイツ 日IT® MSX2/2DD/価格未定 ● CRESCENT moonがある アリスソフト MSX2/2DD/5、800円 ● ブリートコマンダー アスキー MSX2/2DD/5、800円 ● ブリートコマンダー アスキー MSX2/2DD/6価格未定 ● 第4のユニット4 ZERO データウエスト
	MSX2、MSX2+兼用/2DD/16、800円 ●シューティングプロ(仮題) クレイト MSX2/2DD/価格未定 ●刑事大打撃 ファミリーソフト MSX2/2DD/7、800円 ●アドバンスト・ダンジョンズ&ドラゴンズ ボニーキャニオン MSX2/2DD/7、500円 ●実戦でよくできる死活とき筋 マイティ マイコン システム MSX2/2DD/7、800円 ●テラクレスタ 日本物産 MSX2/2DD/価格未定 ●ベトナム1968 スキャップトラスト MSX2/2DD/価格未定 ●火星甲殻団(仮題) アスキー MSX2/2DD/価格未定 ●リルキューレの冒険 『ナムコ MSX2/2DD/価格未定 ●ロードス島戦記 ハミンクバードソフト MSX2、MSX2+兼用/2DD/9、800円 ●ジェイルベイツ 日IT® MSX2/2DD/価格未定 ●CRESCENT moonがある アリスソフト MSX2/2DD/5、800円 ●ブリートコマンダー アスキー MSX2/2DD/5、800円 ●ブリートコマンダー アスキー MSX2/2DD/5のM名未定 ●第4のユニット4 ZERD データウエスト MSX2/2DD/価格未定 ●第4のユニット4 ZERD データウエスト
	MSX2、MSX2+兼用/2DD/16、800円 ●シューティングプロ(仮題) クレイト MSX2/2DD/価格未定 ●刑事大打撃
	MSX2、MSX2+兼用/2DD/16、800円 ●シューティングプロ(仮題) クレイト MSX2/2DD/価格未定 ●刑事大打撃 ファミリーソフト MSX2/2DD/7、800円 ●アドバンスト・ダンジョンズ&ドラゴンズ ポニーキャニオン MSX2/2DD/7、500円 ●実戦でよくできる死活と手筋 マイティ マイコン システム MSX2/2DD/7、600円 ●テラクレスタ 日本物産 MSX2/RDM/価格未定 ●ベトナム1968 スキャップトラスト MSX2/2DD/価格未定 ●火星甲殻団(仮題) アスキー MSX2/2DD/価格未定 ●フルキューレの冒険 I ナムコ MSX2/2DD/価格未定 ●ロードス島戦記 ハミンクバードソフト MSX2、MSX2+兼用/2DD/8、800円 ●ジェイルベイツ 日ITP MSX2/2DD/価格未定 ●CRESCENT moonがある アリスソフト MSX2/2DD/価格未定 ●CRESCENT moonがある アリスソフト MSX2/2DD/5、800円 ●フリートコマンダー アスキー MSX2/2DD/5、800円 ●ブリートコマンダー アスキー MSX2/2DD/価格未定 ●第4のユニット4 ZERD データウエスト MSX2/2DD/価格未定 ●S0ガンダム・ガチャボン戦士2・カプセル戦記(仮題) バンプレスト MSX2/2DD/価格未定
	MSX2、MSX2+兼用/2DD/16、800円 ●シューティングプロ(仮題) クレイト MSX2/2DD/価格未定 ●刑事大打撃 ファミリーソフト MSX2/2DD/7、800円 ●アドバンスト・ダンジョンズ&ドラゴンズ ポニーキャニオン MSX2/2DD/7、500円 ●実戦でよくできる死活と手筋 マイティ マイコン システム MSX2/2DD/7、600円 ●テラクレスタ 日本物産 MSX2/RDM/価格未定 ●ベトナム1968 スキャップトラスト MSX2/2DD/価格未定 ●火星甲殻団(仮題) アスキー MSX2/2DD/価格未定 ●フルキューレの冒険 I ナムコ MSX2/2DD/価格未定 ●ロードス島戦記 ハミンクバードソフト MSX2、MSX2+兼用/2DD/8、800円 ●ジェイルベイツ 日ITP MSX2/2DD/価格未定 ●CRESCENT moonがある アリスソフト MSX2/2DD/価格未定 ●CRESCENT moonがある アリスソフト MSX2/2DD/5、800円 ●フリートコマンダー アスキー MSX2/2DD/5、800円 ●ブリートコマンダー アスキー MSX2/2DD/価格未定 ●第4のユニット4 ZERD データウエスト MSX2/2DD/価格未定 ●S0ガンダム・ガチャボン戦士2・カプセル戦記(仮題) バンプレスト MSX2/2DD/価格未定
	MSX2、MSX2+兼用/2DD/16、800円 ●シューティングプロ(仮題) クレイト MSX2/2DD/価格未定 ●刑事大打撃 ファミリーソフト MSX2/2DD/7、800円 ●アドバンスト・ダンジョンズ&ドラゴンズ ボニーキャニオン MSX2/2DD/7、500円 ●実戦でよくできる死活と手筋 マイティ マイコン システム MSX2/2DD/7、800円 ●テラクレスタ 日本物産 MSX2/2DD//、600円 ●テラクレスタ 日本物産 MSX2/2DD/価格未定 ●ベトナム1968 スキャップトラスト MSX2/2DD/価格未定 ●火星甲殻団(仮題) アスキー MSX2/2DD/価格未定 ●フルキューレの冒険 I ナムコ MSX2/メディア未定/価格未定 ●ロードス島戦記 ハミンクバードソフト MSX2、MSX2+兼用/2DD/9、800円 ●ジェイルベイツ 日ITP MSX2/2DD/価格未定 ●CRESCENT moonがある アリスソフト MSX2/2DD/5、800円 ●フリートコマンダー アスキー MSX2/2DD/5、800円 ●フリートコマンダー アスキー MSX2/2DD/5、800円 ●フリートコマンダー アスキー MSX2/2DD/6格未定 ●第4のユニット4 ZERD データウエスト MSX2/2DD/価格未定 ●SDガンダム・ガチャボン戦士2・カプセル戦記(仮題) バンプレスト MSX2/2DD/価格未定 ●SOガンダム・ガチャボン戦士2・カプセル戦記(仮題) バンプレスト MSX2/2DD/価格未定
	MSX2、MSX2+兼用/2DD/16、800円 ●シューティングプロ(仮題) クレイト MSX2/2DD/価格未定 ●刑事大打撃 ファミリーソフト MSX2/2DD/7、800円 ●アドバンスト・ダンジョンズ&ドラゴンズ ボニーキャニオン MSX2/2DD/7、500円 ●実戦でよくできる死活と手筋 マイティ マイコン システム MSX2/2DD/7、600円 ●テラクレスタ 日本物産 MSX2/RDM/価格未定 ●ベトナム1968 スキャップトラスト MSX2/2DD/価格未定 ●ツルキューレの冒険 I ナムコ MSX2/2DD/価格未定 ● ワルキューレの冒険 I ナムコ MSX2/メディア未定/価格未定 ● ロードス島戦記 ハミンクバードソフト MSX2、MSX2+兼用/2DD/9、800円 ●ジェイルベイツ 日ITP MSX2/2DD/価格未定 ● CRESCENT moonがある アリスソフト MSX2/2DD/価格未定 ● プリートコマンダー アスキー MSX2/RDM/価格未定 ● 第4のユニット4 ZERO データウエスト MSX2/2DD/価格未定 ●第4のユニット4 ZERO データウエスト MSX2/2DD/価格未定 ● 第50ガンダム・ガチャポン戦士2・カプセル戦記(仮題) バンプレスト MSX2/2DD/価格未定 ● SOガンダム・ガチャポン戦士2・カプセル戦記(仮題) バンプレスト MSX2/2DD/価格未定 ● トンネルス・ブンド・ホュールス・カランの載士たち・スト・ラフト MSX2/2DD/9、800円
	MSX2、MSX2+兼用/2DD/16、800円 ●シューティングプロ(仮題) クレイト MSX2/2DD/価格未定 ●刑事大打撃 ファミリーソフト MSX2/2DD/7、800円 ●アドバンスト・ダンジョンズ&ドラゴンズ ボニーキャニオン MSX2/2DD/7、500円 ●実戦でよくできる死活と手筋 マイティ マイコン システム MSX2/2DD/7、600円 ●テラクレスタ 日本物産 MSX2/2DD/価格未定 ●ベトナム1968 スキャップトラスト MSX2/2DD/価格未定 ●ツルキューレの冒険 I ナムコ MSX2/2DD/価格未定 ● コードス島戦記 ハミンクバードソフト MSX2/2DD/価格未定 ●ロードス島戦記 ハミンクバードソフト MSX2/2DD/価格未定 ●ロードス島戦記 ハミンクバードソフト MSX2/2DD/価格未定 ●ロードス島戦記 ハミンクバードソフト MSX2/2DD/価格未定 ● コートスター アスキー MSX2/2DD/価格未定 ● SAJンダム・ガチャボン戦士2・カプセル戦記(仮題) バンプレスト MSX2/2DD/価格未定 ●第4のユニット4 ZERD データウエスト MSX2/2DD/価格未定 ●第20月/価格未定 ●第4のユニット4 ZERD データウエスト MSX2/2DD/価格未定 ●第2月が、1月では、1月では、1月では、1月では、1月では、1月では、1月では、1月では
	MSX2、MSX2+兼用/2DD/16、800円 ●シューティングプロ(仮題) クレイト MSX2/2DD/価格未定 ●刑事大打撃 ファミリーソフト MSX2/2DD/7、800円 ●アドバンスト・ダンジョンズ&ドラゴンズ ボニーキャニオン MSX2/2DD/7、500円 ●実戦でよくできる死活と手筋 マイティ マイコン システム MSX2/2DD/7、600円 ●テラクレスタ 日本物産 MSX2/RDM/価格未定 ●ベトナム1968 スキャップトラスト MSX2/2DD/価格未定 ●ツルキューレの冒険 I ナムコ MSX2/2DD/価格未定 ● ワルキューレの冒険 I ナムコ MSX2/メディア未定/価格未定 ● ロードス島戦記 ハミンクバードソフト MSX2、MSX2+兼用/2DD/9、800円 ●ジェイルベイツ 日ITP MSX2/2DD/価格未定 ● CRESCENT moonがある アリスソフト MSX2/2DD/価格未定 ● プリートコマンダー アスキー MSX2/RDM/価格未定 ● 第4のユニット4 ZERO データウエスト MSX2/2DD/価格未定 ●第4のユニット4 ZERO データウエスト MSX2/2DD/価格未定 ● 第50ガンダム・ガチャポン戦士2・カプセル戦記(仮題) バンプレスト MSX2/2DD/価格未定 ● SOガンダム・ガチャポン戦士2・カプセル戦記(仮題) バンプレスト MSX2/2DD/価格未定 ● トンネルス・ブンド・ホュールス・カランの載士たち・スト・ラフト MSX2/2DD/9、800円
	MSX2、MSX2+兼用/2DD/16、800円 ●シューティングプロ(仮題) クレイト MSX2/2DD/価格未定 ●刑事大打撃 ファミリーソフト MSX2/2DD/7、800円 ●アドバンスト・ダンジョンズ&ドラゴンズ ボニーキャニオン MSX2/2DD/7、500円 ●実戦でよくできる死活と手筋 マイティ マイコン システム MSX2/2DD/7、600円 ●テラクレスタ 日本物産 MSX2/2DD/価格未定 ●ベトナム1968 スキャップトラスト MSX2/2DD/価格未定 ●ツルキューレの冒険 I ナムコ MSX2/2DD/価格未定 ● コードス島戦記 ハミンクバードソフト MSX2/2DD/価格未定 ●ロードス島戦記 ハミンクバードソフト MSX2/2DD/価格未定 ●ロードス島戦記 ハミンクバードソフト MSX2/2DD/価格未定 ●ロードス島戦記 ハミンクバードソフト MSX2/2DD/価格未定 ● コートスター アスキー MSX2/2DD/価格未定 ● SAJンダム・ガチャボン戦士2・カプセル戦記(仮題) バンプレスト MSX2/2DD/価格未定 ●第4のユニット4 ZERD データウエスト MSX2/2DD/価格未定 ●第20月/価格未定 ●第4のユニット4 ZERD データウエスト MSX2/2DD/価格未定 ●第2月が、1月では、1月では、1月では、1月では、1月では、1月では、1月では、1月では
	MSX2、MSX2+兼用/2DD/16、800円 ●シューティングプロ(仮題) クレイト MSX2/2DD/価格未定 ●刑事大打撃 ファミリーソフト MSX2/2DD/7、800円 ●アドバンスト・ダンジョンズ&ドラゴンズ ボニーキャニオン MSX2/2DD/7、500円 ●実戦でよくできる死活と手筋 マイティ マイコン システム MSX2/2DD/7、600円 ●テラクレスタ 日本物産 MSX2/2DD/価格未定 ●ベトナム1968 スキャップトラスト MSX2/2DD/価格未定 ●ツルキューレの冒険 I ナムコ MSX2/2DD/価格未定 ● コードス島戦記 ハミンクバードソフト MSX2/2DD/価格未定 ●ロードス島戦記 ハミンクバードソフト MSX2/2DD/価格未定 ●ロードス島戦記 ハミンクバードソフト MSX2/2DD/価格未定 ●ロードス島戦記 ハミンクバードソフト MSX2/2DD/価格未定 ● コートスター アスキー MSX2/2DD/価格未定 ● SAJンダム・ガチャボン戦士2・カプセル戦記(仮題) バンプレスト MSX2/2DD/価格未定 ●第4のユニット4 ZERD データウエスト MSX2/2DD/価格未定 ●第20月/価格未定 ●第4のユニット4 ZERD データウエスト MSX2/2DD/価格未定 ●第2月が、1月では、1月では、1月では、1月では、1月では、1月では、1月では、1月では

ウーン、季節の移り変わりは早い。外には冷たい北風が吹いている。でも、そんな ことおかまいなしに、ビシビシとするどくソフトを斬るのがこのコーナーなのだ!

SOFTWAREREVIEW



このままだと徹夜が快感になりそう!?

SUPER大戦略

自分の思いどおりに部隊を操っていき、 敵をやっつける瞬間って、ホントに気持ちイイ。 やっぱりシミュレーションの王様なのだった。

ウー、北風が身にしみる。こん な夜は、熱燗に湯豆腐で体をホカ ホカにするのがいいですな一。こ れぞ、まさに極楽極楽。鍋物がホ ントに美味しく感じられる季節に なったのだ。ウレシイな! あと ね一、個人的には石狩鍋やカキの 土手鍋も好きだな、ホイホイ。

どーも、レビュー初登場の高円



寺プラです。のっけから食べ物の 話で恐縮してますです、ハイ。い えね、この前旅行で北海道へ行っ てきて、食べるものがみ一んな美 味しかったんで、感激してるんで すよ。ぜったいにもういちど行く ぞー! と固く心に決めているの だ。そのときは案内よろしくね、 ラメンちゃん。

そういえば、旅行中にドライブ したんだけど、北海道の道ってホ ントにまっすぐどこまでも続いて いるんだね。これは、ちょっと感 動モンだった。あっ、そうそう、 噂には聞いていたんだけど、道路 標識で"牛の横断注意"っていうヤ ツの実物を見たのも初めてだった。 道の横の牧草地では、牛が走って



●お馴染みのヘックス画面だ。この六角形上で、各ユニットが戦いを繰り広げるのだ。

いたしなー。スゴイ迫力だったぞ。 それから、自衛隊の車輛がけっ こう目についた。まっすぐに伸び た道を、自衛隊の車が何台も連な って走っている姿は、ふだんあま り見かけない光景だけに異様な感 じがしたのだった。さすが、北海 道! なんて、ミョーな感心をし てしまったわけだ。

で、自衛隊。けっこう強引な話

の展開かなって気もするけど、ま あいいでしょう、ね。その自衛隊 も登場して、ソ連やアメリカ、中 国などを相手にバトルを繰り広げ るのが『SUPER大戦略』なのだ。フ ーッ、やっと本題にたどり着いた

SUPER大戦略は、みんなもよく 知っているように、いろんな機種 に移植されて、どのマシンでも好

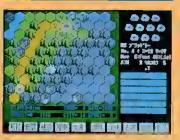
ディスクドライブ内蔵のマシ ンがこれだけ普及した現在、同 じゲームで、ROMとディスクの 両方あるものも出てきたのだ。 SUPER大戦略もそのひとつ。 ここで、ROM版とディスク版の 違いを見ていこう。

まず、いちばん目につくのは、 グラフィックだ。普通にプレイ している画面では、そんなに変 わりはないが、戦闘シーンは大 きく変わった。ディスクのほう が、かなりハデになっているの だ。武器の種類によって描かれ

る弾道が変化したり、命中して 爆発炎上するときの順煙の上が りかたに微妙な違いがある。

それからユーティリティーの 充実が挙げられる。オリジナル の生産タイプの編集や、マップ エディットができてしまうのだ。 これによって、自分のオリジナ リティーを十分に発揮できるよ うになったわけ。友だちどうし、 編集した生産国で、思考をコン ピュータに任せて戦いを見守る っていうのも、いいかもしれな い。これはオモシロイはずだ。

ROM版



発売されたROM版。年末年始は、 れにハマりまくったよーな記憶があるのだ。

ディスク版



ジナルマップを作ってみてはいかがかな?

MSX SOFTWARE REVIEW

調にヒットしている。今年の春に は、メガドライブにも移植された しね。もっともポピュラーなゲー ムのひとつといえるだろう。シミ ュレーションというジャンルで見 ると、この『大戦略』シリーズと光 栄の歴史シリーズは、二大勢力と いっても言い過ぎではないのだ。

ここで、シミュレーションのお もしろさを考えてみよう。なぜ、 人々はそんなにハマるのか。何時 間も、そう、それこそ平気で1~ 8時間ディスプレイの前に座って、 ただ黙々とゲームを進めていく。 そんなにハデなビジュアルシーン があるわけでもないし、ストーリ 一展開があるわけでもない。それ なのに、プレイに熱中してしまう。 そこにはどんな魅力があるのか。

ボク個人の体験からいくと、自 分の頭の中で考えた戦略を実行し ていき、それがツボにはまったと きの快感っていうのが忘れられな いからだと思う。そして、そして、 いちばんの理由は、勝利をおさめ



●戦いの末、やっと勝利をおさめたのだ。

たときの喜び、それにつきるだろ う。SUPER大戦略も、その喜びを 得るためにプレイしてるのだ。

でも、好きなゲームだからこそ、 あえて指摘しておきたい点がある。 まず、いちばん強く感じるのがス ピードだ。コンピュータのフェー ズの思考ルーチンに、時間がかか りすぎるかなって感じなのだ。そ れに、自分のフェーズでのオペレ ーションが、ややモタツキ気味な のも残念。あるユニットを移動さ せようとすると、移動可能範囲を 色分けしてくれるんだけど、グラ フィックの書き直しに手間取って イライラさせられるときもある。 また、それをキャンセルしたとき にも時間がかかる。スクロールが もう少しキビキビしてもいいかな って感じもするしね。

ほとんど同じシステムを取って いると思える、システムソフトの 『マスターオブモンスターズ』をプ レイしたとき、あまりスピードが 気にならないってことからも、こ の点はもう少しなんとかできるん じゃないのかな。まあ、これは ROM版の話で、あとから出たディ スク版では、よくなっているけど。

それはそうと、最近出たマップ コレクションには、新たに30のマ ップと16種類の生産タイプが収め られている。このゲームは、マッ プや生産タイプを替えることによ

マップコレクション けり楽しめるぞ

この秋登場したマップコレク ション。全部で30のマップと16 種類のオリジナル生産タイプが 入っているのだ。各マップに内 容については、'89年の11月号を 兇てもらうとしよう。

たとえば"Falkland Wars" のマップでプレイするときは、 イギリス対アルゼンチンという 組み合わせでやれば盛り上がる し、"Iran vs Irag"は、文字 どおりイランとイラクで戦うと、 熱くなるだろう。もちろん、ア メリカとソ連でもいいけど。

あとはくふうしだいで、もっ といろいろな楽しみ方を見つけ ることができるんじゃないかな。



って、ゲーム展開が大幅に変わっ てくる。マップコレクションのお かげで、楽しみ方が広がったのだ よ。ブレイヤーによって、マップ によって、そして担当する国によ って、ゲーム展開がガラリと変わ るってことが、何度プレイしても 飽きがこない魅力なのだ。

これは余談になるが、ボクが最 近凝っているのが、システムソフ トの『大戦略 Ⅲ グレートコマンダ 一』。いままでの、シミュレーショ ンの大前提だったフェーズやター

ンをなくして(いちおう目安にな るものはあるけど)、リアルタイム という要素が加わって、さらにお もしろくなっている。ウン、これ がMSXに移植されたらなあ、と期 待してるんですけど。

とにかく、このテのゲームをや ったことのない人や、兵器にあま り馴染みのない人には、難しく感 じられるかもしれない。初めてシ ミュレーションをプレイするなら、 マスターオブモンスターズのほう が入り込みやすいかもね。ファン タジーの世界で遊べるし……。

データ:マイクロキャビン MSX2、ROM/2DD 8,800円[税別] 評/高円寺プラ

(井の頭線の鼻血男)

にできっと勝てるようになるはず!

このゲームには、セオリーとい うものがはたしてあるのか。本文 中でいったように、シチュエーシ ョンによって展開がかなり変わっ てくるから、絶対に勝てる! と いったものは存在しないのかもし れない。ただ、数多くの戦場を体 験することで、取るべき戦略とい うのがしぼられてくるだろう。

まず、マップをよく見て、敵を 絶対に侵入させない境界線みたい なものを頭の中に描く。そして、 敵との戦闘の最前線をどこにする

かを考えるのだ。

そうしたら、ユニットを早くそ の前線に送りこんでやる。そこで の戦いで、ジリジリと前線を押し



★もろに敵とぶつかる最前線なのだ。 さて、攻撃をしかけることにしよう。

ていけばいいんじゃないかな。う まく補給を行ないながら、戦闘し ていくといいだろう。敵は消耗戦 に弱いからね。



↑ブリブリ撃ち落としてしまえーっ。 こんなとき、つい力が入りますねえ。

10段階評価

	プラ	林	クル
第一印象 ●	7	6	6
操作性●	5	5	5
グラフィック ●	6	6	8
シナリオ	8	8	8
お買い得度 ●	7	6	7

視覚にビンビン訴えかけてくるんです

続編モノが前作を超えるのはなかなか難しいけど、 このソフトはもう完璧に飛びこえちゃってます。 強烈なビジュアルシーンにはただただビックリ!

よく、「驚異の完全アニメーショ ン処理!」とか、「映画をもしのぐ ド迫力ビジュアルシーン!」なー んて宣伝文句がついてるソフトを 見かけるけど、そ一ゆ一のに限っ て実際は思いっきり情けなかった りするよね。ホント、3つくらい のパターンをチョロチョロと書き 換えたり、ロパクや目をパチクリ させてるだけで、「完璧なフルアニ メーション!」なーんて平気な顔 して言い張ってる厚顔無恥なソフ トがなんと多いことか。



ションレーンはひたすらキビシイ。 何度もプレイして体で覚えるしかないな。

もっとも、これまではその手の ヘボーなアニメーションを売り物 にしたゲームだって「パソコンで よくここまでやった」的なほめら れかたをしていたもんだ。でも、そ んな子供だましが涌用するのは狭 いパソコン業界の中だけで、世の 中ではそんないいかげんなことは 認めてくれない。もちろん、流れる ようななめらかアニメーションを ご家庭のパソコンで再現すること なんかできっこないだろうけど、 だからといって「パソコンだからこ



●最終面というからには難しいのが当た り前だが、それにしても死ぬほど難しい。





★ごく普通の女子高生 優子が大活躍し ちゃうウレシハズカシアクションゲーム。

の程度でいい」なんて論理は成り 立たないと思うんだな。ど一せま ともに動かせないんだったらはじ めっからやめときゃいいのにねん。 そんなこんなで、この『ヴァリス Ⅱ』のハデな宣伝文句を見たとき も、はじめのうちはゼンゼン期待 していなかったんだけど、これが また見事に予想を裏切ってくれた。

『ヴァリス』』のビジュアルシーン はスゴイ。いや、「スゴイ"ってい うよりも *うまい / って感じかな? とにかく、これまでのソフトのビ ジュアルシーンとは一線を画した デキなのだ。見ていて不自然さは ほとんど感じさせない。じつにダ ンドリよく、軽快なテンポで流れ ていくんだよね。

見応えバッチリの ビジュアルシーン

本文でも触れたとおり、このゲームのビジュア ルシーンはなかなかのスグレモノなのである。超 難しいアクションステージを必死こいてクリアー すると、そこはもう魅惑と悦楽のランデブー。お 一つ、動く動く。こいつはスゴイ。けっこう長い 時間上映(?)されてるんだけど、スムーズにテン ポよく進行するので、ぎこちなさや不自然さなん かはほとんど感じさせない。それに、思わずドキ ッとさせられるような迫力あるシーンや、ファン サービスの生ツバゴックンウハウハお色気シーン がコンニチハしたりと、随所に凝った演出効果が なされているもんだから、見ていてもなかなか飽 きがこないんだよね。とりあえず、機会があった らぜひ見てみよう。けっこうイケルぞ。















MSX SOFTWARE REVIEW

これが妥当?

最近のゲームソフトのお値段

さて、「ヴァリス I」の価格は消費 税別で8,800円。今ヒットしているソ フトの価格帯がだいたい7,000円から 10,000円程度ということを考えると、 だいたい相場どおりといえる。でも、 冷静に最近のゲームソフトの値段を 考えてみると、購買者の年齢層から いってもちょっと高すぎないかな? と感じることがある。ハッキリ言っ て、中高校生の収入でゲームソフト をまともに買うのはかなりキツイと

思うんだよね。

ゲームソフトの価格が下がらない 理由として、ソフトメーカー側は、 ①開発期間が長く、費用がかさむ。 @レンタルや違法コピーのせいで、

正常な流通が阻害される。

◎まだ市場が小さく、利益が少ない。 なんてことを主だった理由として いるけど、ユーザー側としてはまだ まだ納得できないよね。意見がある 人は編集部まで手紙をくださいな。



コンパイルの「ディスクステーション」。



低価格で新しいジャンルを確立した、↑流通機構を簡略化して低価格化を狙う ソフトペンダー*TAKERU*のソフト。



ビジュアルシーンは、アクショ ンステージをひとつクリアーする たびに現われる。けっこうボリュ 一ムがあって、長い時間えんえん と映し出されるんだけど、見応え はなかなかのもの。「パソコンだか ら」なんて考えを抜きにしてもち ゃんと視聴に耐えるレベルなのだ。

別に全編をとおして完全なフル アニメーション処理をしていると いうわけでもないし、アッと驚く ような仕掛けがあるわけでもない。 しかし、それでいて十分見応えが ある画面に仕上がっているのは、 さりげないまばたきひとつにしろ、 画面のスクロールやフラッシュに

しろ、それぞれが細部までよく計 算されていて、絶妙なタイミング でビシッ! と表示されるからだ ろう。ホント、すみずみまで小ワ ザがピリッと利いていて、まさに 職人芸って感じですな。じつによ ろしい。なんて、ちょっとほめす ぎですね。いかんいかん。

そうそう、ビジュアルシーンの 話ばっかり書いて、アクションス テージのほうにはまだ触れてませ んでしたな。こっちには少なから ず文句があるぞ。

アクションステージのほうも、 決してデキが悪いというわけじゃ 一ありません。MSX2でカラフルな デカキャラを縦横無尽に動かしつ つ、画面を全方向にスクロールさ せるなんてワザは並の芸当じゃで きないよーん、とMマガのプログ ラマーも申しておりました。うん、 確かに技術力はスゴイ。

でも、無理をしてるぶんスピー ドがトロくなっちゃってるのがイ タイ。おかげで爽快感がもうひと つなんだよね。それに、カッコい いビジュアルシーンを見るための 試練とはいえ、難易度も少し高す ぎるんじゃないかな。ボクとして はもっとやさしいほうがいいと思

うんだけど……。あと、ゲームシ ステムにイマイチ新鮮味が足りな いような気がするな。アイテムや 武器の種類は増えてる点以外は前 作とあんまり変わってないみたい だし、もうちょっと新しい要素が 入っているとよかったのにねん。

まあ、豪華なパッケージをつけ たり、イメージガールの募集をし たりと、話題にはことかかないソ フトだよね。細かいところまで妥 協せずにしっかりと作ってあるし、 いかにこのソフトに力を入れてい るかがよくわかる。日本テレネッ トの気合が感じられる一本だぞ。 データ:日本テレネット、MSX2

評/フォーマット林 (マイケル・モンローはイイぞ)

2DD、8,800円[税別]

パジャマ

前作ではセーラー服を着て暴 れまくった優子だが、今回はさ らにエスカレートして、なんと パジャマやブレザーなど、制作 者の趣味の世界をかいま見せて くれるような、ヘンなコスチュ 一ムで立ち回りを見せてくれる。 それにしても、キワモノのス 一ツで暴れる優子はたくましい ですな。これで、あとは弥生が くれば完璧だな。あ、違うか。





10段階評価

	ブラ	林	クル
第一印象 ●	7	6	7
操作性●	6	5	7
グラフィック ●	8	7	9
シナリオ ●	6	6	7
お買い得度 ●	6	6	7

ザー泣かせのゲームでありますね

最近はジャンルはおろか、面白いのか、それとも つまんないのかすらわからないゲームがある。 そんなゲームは外人の目にはどう映るのか。

アディオース。おっと、ここは 日本ですね。それじゃあ……。お ひかえなすってです。ワタシ、日 本のゲーム事情に関心を持って以 来、今日のゲームのありかたにつ いて考えておられまする、日系メ キシコ人のクルバサ・デル・アミ 一ゴと申しますです。ワタシはあ いにく日本語が不自由なので、へ ンな表現なぞござりますると存じ ますが、あまり深く追及せんとい てくださいまし。ごきげんうるわ しゅう。日本人はあいさつを重ん



●カードを落とすという点や画面構成が あのゲームっぽい。意識してるのだろう。

じますので、なにとぞです。では ワタシのレビューをつかまつるぞ。

ワタシが生まれて初めていたす レビューは『琉球』なるゲームでご わす。このゲームはポーカーをた たき台にしたパズルゲームなんだ そうです。悪いけどワタシは、メ キシコでは右に出る者がいないと 言われるほど、ポーカーはバッチ リです。グーです。メキシコはお ろか、チリやブラジルあたりでは、 *フルハウスのクルバサ"と呼ばれ ておりましたです。 マフィアから もお誘いありました。だからもつ てこいですよ。

ところで日本では最近ジャング ル、じゃありませんね、ジャンル がよくわかんなかったり、パッケ 一ジに書かれてあるジャンルに小 首をかしげてしまうゲームってあ りますよね。たとえば『上海』なん



かはパズルゲームみたいに言われ ていますけど、ワタシにはただの テーブルゲームにしか思えないの ですます。パズルにしては運の要 素が強すぎますし、考えるとして も「白はもう2枚取ったから」とい うふうに、記憶をたどる程度だし ね。あんまり洞察力が必要じゃな いでげしょ? まあ、仕方なくパ ズルという枠にむりやり突っ込ん だというイメージですね。ワタシ そう思います。『テトリス』だって 物だし、頭より行動力のほうにウ

いいんだものね。関係ないでしょ、 ジャンルって。でも、分類しなく てもいいというわけにはいかない と思いますので、もうちょっと、 ユーザーが納得するジャンル分け をしてほしいと。パズルだけでな く、RPGやアドベンチャー(このふ たつはとくに分類がデタラメです ね。どうにかしてくださいで候)に もいえるので、考えてくれたまえ。 『琉球』もしかりです。パッケー ジでは ハイパーパズルゲーム な んて書かれてますけど、う一む、 メキシコ人にはわからんです。意 味が。ハイパーって、なんなんで しょうか。誰か教えてくださいま し。音の響きはシャレてますけど ね。ハイパー。いいね。はいばあ。 ひらがなだと情けないぞ。すまぬ。

パズルのような気がしないのだよ。 あれなんか完全にアクションゲー ムでしょう。結局は偶然性の蓄積 エイトがかかってるしね。 ワタシとしては、ジャンルはど うでもいいのですだ。面白ければ

パズルゲームではよく"小休止"とし てコーヒーブレイクが用意されていま すよね。このゲームでもあるんです。 沖縄の景色を取り込んだ、シブいグラ フィックが表示されるんですの。でも、 あまり日本っぽくないですね。日本の 街って、自動販売機と電話ボックスが 絶対あるというイメージしかないもん で。日本の新たな一面を発見せり。



★日本というより、東南アジアをホウフ ツさせますね。ところでホウフツって何?

中村ジャムの場合

『琉球』ですかあ。最初のころはひ ゃあひゃあ言いながらプレイしてた んですよ。偶然にもいい点が出たん で、「ん、こりゃいけるな」なんて大 きな勘違いをしたままいい気になっ てたんですけどね。それも長くは続 きませんでした、やっぱり。

私の敗因はなんといってもアレで す、フラッシュに頼りすぎたってこ と。フラッシュって序盤戦ではわり と有効な手なんなんだったんだけど なあ。ちぇ。もうちょっと根性があ ればがんばれたかも。申しわけない。





ーい、フラッシュばっかりだそ 。ゴーゴー! 本当にそれでいいの?

MSX SOFTWARE REVIEW

では、琉球のゲームをじっさい に遊んでみた感想とか、意見とか をこれから書き綴ってしんぜよう。

最初に遊んでみた感想ですが、 けっこう新鮮でしたよ。普通カー ドを使ったパズルゲームというと、 パズルというよりも、占いみたい な仕上がりになりがちでやんした でしょ。その点、琉球はよく練られ てますね、ゲーム構成が。ポーカ ーのシステムを広げて、1次元だ ったものを2次元にしたのがスパ イシーですと思った。ゲームセン ターにあるスロットマシンのよう でもあるなと確信つかまつった。

ばってん、それだけな気がしな いでもないです。たしかにこのゲ ームはポーカーという土台を最大 限に生かしたゲームです。が。そ れだけなんですね。

ポーカーはかなり昔からあった ゲームです。それも世界各国で愛 され、親しまれてきたカードゲー



★考えるのがヤな人は、こちらのオープ ンモードがよろしいかと存じますです。

ムです。前にも書きましたが、ワ タシはメキシコでポーカーを覚え、 街のゴロツキと牛を賭けてポーカ ーゲームをしていました(編注:あ とで問い詰めたところ、どうやら ハッタリらしい)。いずくんぞ、ポー カーは時代と一緒に変わり今の形 になったのでしょうね。でしょう。 そんなゲームをアレンジするのは すごい難しいです。それこそ生ま れたばかりの赤ちゃんに「さあ歩 いてみろ」と言うくらい難しいので はなかろうか、と思案するのです。

あと、ギャンブル性の問題もあ りまする。ハイパーがどうの、パ ズルがこうのと言ってみても、結 局はポーカーだから遊んでいても 心の臓がドキドキしない。まあ、 これは点数を競うゲームであって、 勝ったからごぼうびが出るなんて ことはない。でも、ポーカーだか ら点数の重要性よりもなぜか役が 第一になっちゃうのココロ。いい 点数を出すよりも、フォーカード を決めたほうがスカッとするもん。

個人的な意見を掲げてまいりま したが、よくわかんない点がある んです。それほど面白くないのに、 なぜか遊んでしまうです。べつに 仕事じゃありませんのに、ハッと 気がついたらMSXに向かって琉球

琉球談義

高橋ピョン太の場合

こんにちは、ただ今紹介にあずか りました琉球です。いや一、照れる なぁ。琉球といえば、休んでいても 給料がもらえちゃうってやつだろ一。 いいよなぁ。あっそりゃ有給だな。 あれだ、ほらなんだ、きゅうりにミ ソをつけて食べるやつだ。えっ? それはもろきゅうか。わりい、わり い。俺、本当はステゴザウルスなん だ。そうそう恐竜だね。わるいけど 琉球なんて知らないんだ、ゴメン。 それなら友達の、せんだくんに、聞 いてみてくれ。那覇、那覇って奴だ。





★おやじー、ちゃんと真面目にプレイ しろってんだー。ラブミーテンダー。

をやっとる。これって、どうして

. අව ගැන් මේ සමාව ක්රම කුතු කුතුන් වන සම්බන්ධ කුතුන් අවද වර්ල කුතුන් සම්බන්ධ සම්බන්ධ කුතුන් මේ සම අවසන් වන සම්බන්

でしょうかね? それも、1時間 2時間なんてザラでげす。……わ かんない。魅力といってもここ! とは言えずだし。あ、もしかして 音楽? あの単調なメロディーが ワタシのソウルを刺激するのかも。 沖縄民謡独特のあのリズム。あれ を求めて遊んでいるってか?

そう言えば! 知らねーうちに 口ずさんでる自分に疑問を持った こともあったような気がしないで もない。無駄な音をなくしたミュ ージック。だめだだめだ、これか らバンジョーの練習をしなくては、

と心の中で思っていても、体がほ しがる。値段が安いから買っては みたものの、そんなわけのわから ん力でワタシを引きつける琉球が だんだん憎く思えてくるわ。

……我、心得たり。まさしくあ れは催眠術なめり。一種の暗示と みた。よし、それならば心を無に してしまえ。だ、誰だ、そこで琉 球をしたしてる輩は!? 即刻中止 しなすって! そのミュージック、 聴きとうないわ。きしょうめ。早 くどきなされ。しからずんばリセ ットボタンをば。も、もういいわ あ。毒を食らわば皿まで。どうに でもなっておくんなまし……。あ、 ジョーカー。ラッキーなり。

データ:アスキー、MSX2/2+2DD、4,800円[税别]

評/クルバサ・デル・アミーゴ (日本語勉強中のメキシカン)



★音楽はいいけど、グラフィックはちょっ とねー。仕方がないのかもしれぬが。



●ジョーカーをどこで活用するかがカギ だ。カギといえば宍戸錠が思い浮かぶぞ。

10段階評価

	ブラ	林	クル
第一印象 ●	7	6	7
操作性●	7	8	7
グラフィック ●	7	5	6
シナリオ ●	5	5	5
お買い得度 ●	6	6	7

琉球镁義

ガスコン金矢の場合

面白いですよ、『琉球』は。ルール は簡単だし、一度遊び始めると、の めり込んじゃう魅力があるでしょ。『琉 球。をプレイしてつくづく感じるのは、 "素材を生かした料理のうまさ"って とこかな。ポーカーは昔からあるゲ ―ムなわけで、それをグラフィック と音楽で味つけして、沖縄風味にし たってカンジ。

なんてったってハイバーパズルだ もんな。バーボンも好きです。えっ、 それはハーパーですか。んじゃ、目 の離れた魚のような両性類は……?



★ほほう、けっこう真面目にプレイし てますね。プレイヤーの鑑だと思う。

進 1532+





人と・地球が大好きです



本気でヤルなら、これからは、ダブルドライブがアタリマエ!

ゲームだけじゃなくって、本気でパソコンしてみようと思うなら、 やっぱりダブルドライブでないといけません。Aドライブにアプ リケーションソフト、Bドライブにデータフロッピーって使い方が もう常識になりつつあるし、将来、ビジネスパソコンにステップ アップしていくためにも、ダブルドライブの操作性の良さに慣れ ておくってことが重要ですしね。そうした意味で、WAVY70FD2 は、フロントローディングの本格的なスタイルで、FDDをダブル 搭載。大切なソフトのバックアップやデータコピーも、スムーズに、 スピーディーに行なえて、この操作性の良さは、まさに感激モノ

FM音源・BASICコンパイラも標準搭載した、強力 MSX2+。

MSX2+規格ではオプション扱いのFM音源やBASICコンパイラ も標準で搭載した、強力マシン。迫力たっぷりのサウンドや、実 行速度の速さに加え、JIS第2水準漢字ROMを搭載した強力な 日本語機能や、本格マニュアルの付属など、魅力いっぱいです!

532+ PERSONAL COMPUTER PHC-70FD2



シングルドライブの、MSX2+ PERSONAL COMPUTER 70FDもヨロシク。

PHC-70FD 標準価格64,800円(税別)

三洋電機株式会社

- ●お問い合わせ・資料のご請求は、
- 三洋電機株式会社 情報システム事業本部 国内販売事業部 コンピュータ企画部 〒550 大阪市西区江戸堀2-7-25 TEL06(443)5145
- 東京営業部: ☎03(836)3871

- 岡山出張所: ☎0862(73)7341 四国営業所: ☎0878(34)7699
- 松山出張所:☎0899(73)9666 大分出張所: 20975 (43) 0991 熊本出張所:☎096(358)3691
- 京滋堂業所: ☎075 (682) 2341
- 中部営業部: ☎052(582)6123 北海道等東所: ☎011 (271)6470 東北営業所: ☎022 (267) 3681 新潟出張所: ☎025 (284) 2025 北閩東営業所: ☎0276(63)8719 神奈川営業所: ☎045 (731)3172 静岡営業所: ☎0542 (63) 2005
 - 中国営業所: ☎082(243)9120 鳥取出張所: ☎0857(27)8120 九州営業所: 2092(291)6270 離児島出張所: ☎0992 (55) 6305





今、グラディウスを超える次代のシューティングが誕生しようとしている。

底なしの奥深さ、未体験のバトルフォース。

まったく新しいジャンルに突入する。

開発プロジェクトは最終カウントダウンに入った。

(12月発売予定) (CSX12,2+6,800円)



NS ARIE

LINKS PROGRAM GAME

ゲーム・プログラム・打込無用

ROAD

THELINK

EASY & SPEEDY

リンクスだから 打・込・無・用

ユウキ君の場合



平成 1 年2月25日月(曜日) 温度 18 ℃ (今日の予定) まなれ スッキリ

(今日の約束ごと) 毎日、規則正しく、予定 をたてて、時間を大切に し、有意義な冬休みをす リンクスで、ゲムセダウン ロードノス、打ち込め 時期はなる。

与自は70グラムゲムを、30本 セイハするい!

ボクみ時間は大切にするために、

* ガームはリンクスにまみせた。ダウンロードが

また早ルナップラーメンお見いさす。

世から、このカッピには、100年とらいの

のドムダつまれる。たかとだけ

* 大連に見せたい! っしが 侵越感だと

まも、ます。リニクアのおめげざこの冬杯みは、

タイクツなしたとすそう。

17キ君、リンクスするって MSX とリンクス モデムがあれず、だれでも、すぐできるのですわ

先生もやってみようと思います。

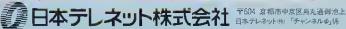
台へに、するすめはard、MSXが100倍cらい、臭しておる「おうさいの」

です。リンクスに入いると、毎月「おうえルグ」ブクスをよりいるくるので

ないまりま

※リンクスモデムNT-300(標準価格¥14,800(税別))を、 12月7日までなら¥9,800(税別)で、販売しています。

リンクスについてくわしく知りたい方は、資料請求券を送ってください。



12



GAME ARTS

HENH THEXDER THE SECOND CONTACT

ファイアーホーク



民の小窓屋ネディアムが。太陽系長出現 「ファイアーなーク」は、スティアムの長いを 食い此めるととができるがく?



攻撃を開始する前に演習ステ ジで基本的な操作を学ぼう/ 教官が親切に教えてくれるそ/



ファイアーホータのレーザー は自動照準/ 敵かたくさんい でも、一瞬で撃破できるそ/



前作をくらへ、はるかにパワ ーアップした磁力線発生装置/ 強力な磁温を発生している/



ネティア<u>▲の中</u>国プロックを め**さ**し、地下思く道んでいくフ ァイアーホータ♪



好評先元中 □MSX2(2枚組) ▶ 巨鷹 標準価格7,800円(税別)

イラスト・京師の範



GAME ARTS THE 03 (084) (136

DF-A T-YOUTENBERALEERSS/ TT: T-ECF-AVTIKESSO ELECTROLEGO * 10286, F-A T-YETET - C(EEU, LOTE B, LECRESOTSSIVET - CIPENKEWET, (EACHOTT VITTORIE (EEU, EISTRESSTT)



Rune Worth, it has the world of the boundry between lightness and darkness. Everything had been born there and then flourished and died there.

光と闇の境界にルーンワースと呼ばれる世界があった。 かつて、あらゆるものがそこで生まれ、栄え、滅んでいった。 たとえ神々でさえ例外ではなかったという。

これから語られるイア=ルーンワースの物語は、絶対神イアティルスの誕生とともに始まることとなる。 それすらも、ルーンワースにおいて語られるべき物語の、ほんの一部でしかないのだが……。

ハイドライド3から2年……。 空想の真実を求めて、感動の神話が始まる!

終えるあの爽快感。心に刻まれたいくつもの出 来事、物語の舞台となった空想の世界、さまざ まなキャラクター達、多くの感動を与えてくれ たストーリー・

ささいなことで始まった冒険が、知らず知らず のうちに導かれていく。そして、目の前に繰り 広げられる新たな謎。

一冊の本、一本の映画……。そして一作のRP G!やり始めればもう感動の嵐。創られた世界 は現実と区別がつかないところまで、イメージ

着たちの期待を超えるRPGの集大成がついに 誕生する・・

まで体験したことのないゲーム展開、見たこと もない感動のシーン?どれも「ルーンワース」の 売りじゃない!空想の世界すべてが真実と同化

「ルーンワース」は、一言では語れない。空想の世 界を創るだけで、どれほどの歳月をつぎ込んだの だろう。そこには本物に近い真実の世界がある RPG戦士たちよ思い出してくれ、フェアリー ランドに平和を取り戻したときのことを、心に 深く刻み込んだ思い出を そして、数々の感動 のシーンを!君はもう気づいているだろうか? 新たなる旅立ちが迫っているのを 開発総監督・ゲームデザイン/内藤時浩、シナ

リオ/吉川泰生、グラフィック/三浦かよこ・・・

ハイドライドシリーズに次ぐ新ARPGルーンワース 第1弾『黒衣の貴公子』新発売!!

12月中旬発売予定! ●PC-8801mkISR以降

「&Eマガジン23号発行中!」強かなるオーガスタ・「ルーン

★ T&E SOFTの最新情報がわかるテレフォンサービス 公名古屋 052-776-8500

■ 域信級党、希望の方は現金管理で料金と関係者、機種者と単語電子を明記の上、当社策お送りください。(護療書室の方は300円ラを同封の上、請求券をお送りください。(業書での請求はお断わりします) ■ 89年カタログご希望の方は、送料として切手200円分を同封の上、カタログご希望の方は、送料として切手200円分を同封の上、カタログ誘来券をお送りください。(業會での請求はお断わりします)

製造、販売 株式会社 ティー アンドイー ソフト 〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 PHONE: 052-773-7770





「シンセサウルス」8.5DD MSXI2/2+用ミュージックツール MSX 2の方はFMペックが必要です。 FM音にPI和音(MAX) 算音(前放を一ド リズムエディットを一ド

ミュージック & グラフィックデータマガジン

SAURUS LUNCH

創刊準備号発売 ¥3,800





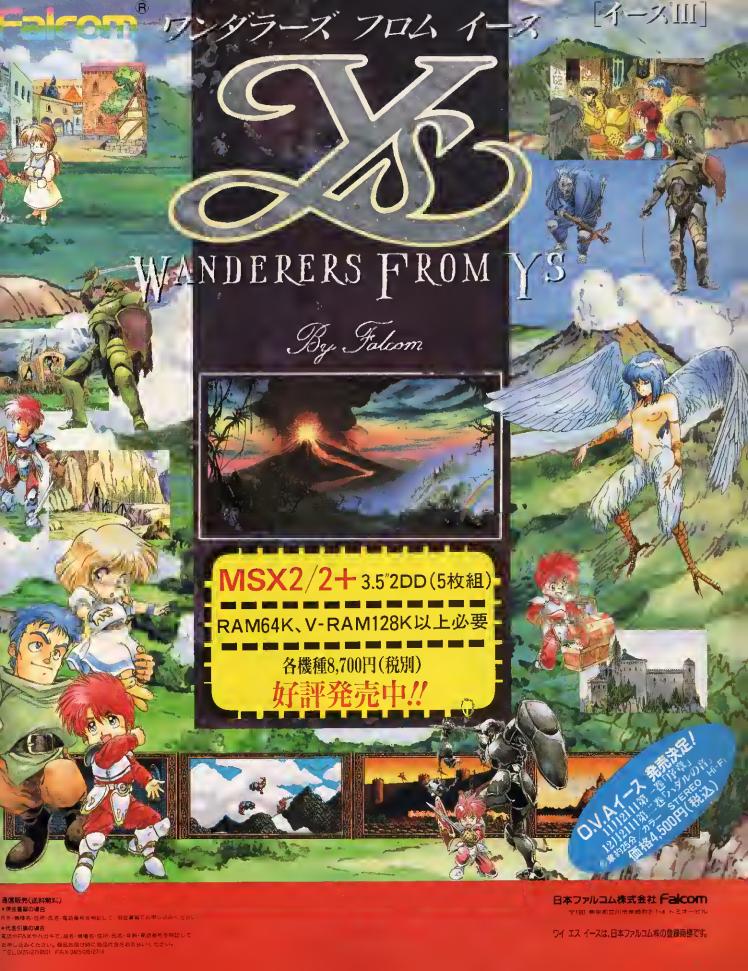
株式会社 **BIT**² 〒151 東京都法谷区千駄ヶ谷1-7-9 コーヨーヒル3F

通信販売のお知らせ

通販をご希望の方は、商品名、機種名、住所、電話番号を明記の 上、現金書留で「映BiTを通販器」まで、お送りください、(送料は

株BIT2正社員募集

戦種を問わず、詳しくは在03-479-4558へ





The Art of Visual Stage

越 の X a k

-プニング&エンディング



■グラフィック





■メッセージ







編集部的管別新サウンドドライバーによって今までMSX2で聞いたことのないような高音質。もちろんFMミュージック 対応なのはもう常識です。

MSX 2 MSX 2 + 3.5°200 MSX MUSIC対応 FM音源(内蔵PSGにも対応)

■ジョイスティックで全操作可能!!

¥8,800(税別)

株式会社 マイクロキャビン 〒510 三重県四日市市安島2-9-12 丁EL0593(51)64B2 不気味な生臭い息遣いが、その鼓動と共に高鳴り始めた。

しかし、それは何処からとも、何者のともつかない。ただ深く、妖しい地の果てからのような…そして、卑しく、恐ろしい魔物のもののよう 存在の不確かな、ただならない奇妙な気配。取り囲む空気さえが執拗にまとわりついてくる。

今、何かが変わろうとしている。この美しく平和なウェービス国に何かが起ころうとしている。







11月8日発売·DS#SP5



ランクリスマス号

MSX 2 MSX 2+ VRAM128K MSX AUDIO 200



・ 4枚組 3880円 (表示価格に消費税は含みません)



サイコロクエスト ルーンマスター

3枚目

●コンパイル/アレスタ2(先取)●マイクロネッ ト/極道陣取り2(先取) ● ハミンクバードソフト /ロードス島戦紀(先取) ● アリスソフト/ランス (先取)



魔導物語(RPG)

旧本ファルコム・店頭用デモDISK

IDERERS FORM Ys イース3

サウンド募集 ■正社員/アルバイト■

ゲームBGM作曲、他県在住の方 でも可。詳しい内容は、返信用切 手を同封の上、下記の所ま でお送り下さい。



2月8日発売 DS#8 ■DS1周年記念特別オリジナルGD付き!/■



#5X2 #5X 2+ WSX AUDIO 20D (表示価格に消費税は含みません)

ウルフチーム/斬~ZAN~(先取)● ファミリーソフト/章駄 天いかせ男~麦子に逢いたい~(先取)● ゲームアーツ/サムシリ ーズ(サムズフォーエバー)● コンパイル/連載シューティング・ フラスターバーン第1話/BGV/テフォルメKIDS5 徳間イ ンタメディア/MSXファンコーナー アスキー/MSXマガジ ンコーナー 電波新聞社/BASICマガジンコーナー…etc.

バックナンバーのお知らせ

DS#0、1、2、3、4、春号は、TAKERUでも買えます。





秀逸のグラフィックス、多彩なプレー、楽しいストーリー展開を もったトーナメント。ゴルフゲームの決定版登場!

■メイン画面での臨場感あふれる3D表示■試合の種類はマッチブレー、ストロークブレー、スキンズマッチ、 ツームストーンと多彩。スキンズ、ツームストーンは同種のソフトでは初めて設定

トーナメントは芸能人大会 ーナメント制。プレイヤーがどんどん成長してゆくRPGの手法を導入









- ●壮大な世界で繰り広げられるRPGの要素と、奥深いストーリーが楽しめるAVGの要素がドッキング/
- ●幅広いゲーム展開が楽しめる/

①キャラクター同士の会話等のストーリー展開とモンスターとの戦闘シーンはそれぞれ異なるコマンド・システムを採用。 2ストーリー展開でのキャラクターの移動はワールド・マップが表示。

●今までにない臨場感溢れるBGMが感動させる、先進のMIDI対応音源搭載/









※画面は×68000のものです。

出り難ヘルツ 〒169 東京都新宿区北新宿2-1-16松本ビル3号2F TEL:03(371)-3012 FAX:03(369)-4071

アドベンチャー・ロールプレイング・ゲーム《レナム》

- MSX 2/2+(VRAM128KB):3.5°2DD/FM PAC2対応/マウス対応
- X86000:6° 2HD/Poland MT32 * MT32を使用する際はCZ-6BMIが必要です。/マウス対応(キーボード入力は不可) PC-88(ソシリーズ以降要メモリ640KB):5′、3.5° 2HD/FM音源対応/Poland MT32/マウス対応(キーボード、ショイスティックも可)







いままでのシミュレーションゲームにありがちだった、難解で煩雑な操作手順を、親しみやすく分か りやすいシステムにシェイプUP / すっきりとしたそれでいてゲーム本来の面白さを摂なわないアレン 5/0

好きなんだけど「自分の命令を実行して、相手の出方を待つのが、うっとうしい/」 なんてストレス をためていたシミュレーションファンの君に贈る"スーパーリアルタイム、ウォーシミュレーション"、 これはもう驚きの早さ/もたもたしていると先手をとられるぞ/

そのうえ、とにかくメチャクチャかわいい2頭身キャラが、大あばれ / パソコンのシミュレーション ゲームといえば、無味乾燥な数字とシンボルの世界という常臓を、マイクロネットガアレンジするとこ んなに楽しくなつちゃう。

さらに、ゲーム中いたる所にちりばめられた、10数曲以上のウキ・ウキ・ミュージックが、楽しさを より強力にパワーアップ。

ガンバレス和臣鳥切れするほど面自い

AF-TD: MSX2DEDEEDEEDE F-729

STAIL: SEAL-VENT-L

福:表定



前作「麻雀狂時代SPECIAL」は、それだけで終わってしまえる麻雀ゲームでは、なかった。 それは のちに麻雀神話とも呼ばれる物語の序章(プロローグ)だった。

前作では、西暦1987年某月某日、とある町の片隅で麻雀大会が開かれておりました。

そこには強豪雀士にまじり、この物語の主人公(君が、名前をつけて!)も自分の腕前を試 そうと出場しておりました。なみいる強豪に勝ち抜き、ふと気がつくと応援に来ていたはず の、か・か・か、か、彼女がいなーい!。

彼女のなまえは今日子ちゃん。どうやら彼女は、誘拐されたらしい!。

君は、ジャン荘を回って情報をあつめ(ジャン荘では 賭麻雀で情報を得る、 君の腕のみせ どころ)やっとのことで彼女のいるところがわかったら、なんてこったい! 強豪達がまっていた。 やつらに勝たなきゃ今日子ちゃんを助けられない!。君は、彼女を救うことが出来るか? おたのしみは勝ち抜いてから!。

ジャン荘の対決では、麻雀狂時代 SPECIAL の由緒正しき流れをくんでおり、もちろん 正統四人対局麻雀は、バージョンアップの強力思考ルーチン。

MSX2用ソフト開発中/

GRAPHIC TOOL

メモリー 64K VRAM 128K MSX2 3.5"2DD.....9,8DDyen



普通に、つかえるスーパーツール

他社MSX2用作画ソフトで、製作した作画DATAも読み込むことが可能/ MSK2はアスキーの登録商標です。





12月21日同時発売!

完全限定盤

Falcom SPECIAL BOX'90

こなみ すべひゃる みゅ~じっく



12cmCDミニ・アルバム4枚組 (各20~25分収録)



超満足/*フィーナ"がボーかルになった disc 1*ボーカル

作裂/メタル・バトル〈アンセムVSブレゼンス〉 disc 2*ヘビーメタル

君にやすらぎを/Any Time, Any Where disc 3*ニュー・エイジ・ミュージック

あ>感動/ O.V. A「イース」BGM集 disc 4*YSビデオ・アニメスペシャル

CD • 169A-7717--20 税込¥6.963



12㎝CDフル・アルバム3枚組 (各60~70分収録)

disc 1*コナミ矩形波俱楽部スタジオ・ライブ//

disc 2*めぐびんの矩形波探偵団!

●CM曲アレンジパージョン @Mr.モアイのサウンド®テク講座 ●ファミコン・エンディング・ベストID ④コナミの最新ゲーム情報

disc 3*コナミ・ゲーム・サウンド・ヒストリー1980~198

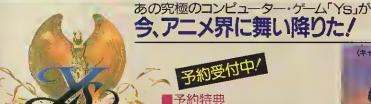
(アーケード・ゲームBGMを年表に基き32曲網羅/)

豪華特典

□フナミマーケート・ケーム年論 ④サウンドンクリエータード・ゲードックシート

> CD(3枚組) 9,220A-7721~23 税込¥6,798

▼内容・収録前標等に変更のある場合があります。 ファギリー コンピュータ・ファモコン は任天堂の商様で



二メ界に舞い降りた!

オリジナル・イラスト・ステッカー

12月21日発売(予定) ●第2巻「ハダ)しの章」

◎日本ファルコム/キングレコード





水滸伝

天命の誓い

天下を騒がす好漢・無頼漢・美女・毒婦…。 108人の魔星が揃い、腐敗政治の悪を糾す! 火計・妖術飛び交う戦場で、

反骨の英雄達の繰り広げる、驚天動地の一大活劇。

- ●シナリオ2編
- ●最大7人までのマルチプレイ方式
- ●登場人物255人。小説をもとに作成 した400ラインの顔グラフィックス





- ●季節により異なるHEXの地形
- ●川の流れを利用した戦術
- ●妖術や火計など多彩なHEX戦用のコマンド





MSX2 4メガROM版 好評発売中



- ●MSX2(4メガROM版):11,800円/MSX2(ディスク版):9,800円
- withサウンドウェア(OD付): 14,200円、12,200円
- ●ハンドブック:1,860円(税込み) ●サウンドウェア CD:2,900円/テープ:2,600円

RÉKOEITION GAME

夜明け間近の幕末ニッポンを、思想を武器に闊歩した、 坂本龍馬、西郷隆盛ら、信念の男達。 彼らが生きた、まさに嵐のような青春を、 いま、コンピュータで体験する。

- ●シナリオ2編
- 坂本龍馬や西郷隆盛、勝海舟など のキャラクターになって、歴史を体験 できる
- ●登場人物は、ブレイヤーと同時にリア ルタイムで行動。
- ●ダイナミックに展開していく「説得」モード





- ●和宮降線、桜田門外の変など歴史 的大事件が多発。激動の時代がこ こに再現
- ●「思想」という概念を導入。思想による葛藤で展開された幕末、維新。武力だけでは統一できない!



MSX2 4メガROM版11月下旬 ディスク版 12月中旬





- MSX2(4×ガROM版) 11月下旬発売予定 / MSX2(ディスク版) 12月中旬発売予定 withサウンドウェア(CD付)も同時発売
- ●ハンドブック:1,860円(税込み) ●サウンドウェア CD:2,900円/テープ:2,600円
- ■お求めは、全国バソコンショップ・デバートで、取扱店がない場合は、住所・氏名・電話番号、商品名と機種名を明記し、消費税を加算の上、当社宛に現金書留にてお申し込み下さい。尚、書籍、サウンドウェア(CD/テープ単体)は取扱っておりません。お近くの書店・レコード店にご注文ください。
- ■MSXマークはアスキーの商標です。ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。
- ■価格には消費税は含まれておりません。

信長の

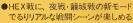
400余名の群雄の割拠する下剋上の乱世。 配下の羽柴秀吉を、柴田勝家を、個性豊かな武将達を、 思いのままに操って、戦雲たなびく戦場へ 天下分け目の決戦に臨む。

- ●シナリオ2編
- ●最大4人までのマルチプレイ方式
- ●登場する大名から好きな人物を選ん でプレイができる。
- ●約400名の実在武将が登場。緻密な コマンド体系で、個性豊かな家臣を 操ることができる。













MSX2 ディスク・ 4メガROM版 評発売中



- ●MSX2(4メガROM版):11,800円/MSX2(ディスク版):9,800円 withサウンドウェア: 14,200円、12,200円
- ●ハンドブック:1,860円(税込み)●サウンドウェア CD:2,900円/テープ:2,600円

・レホンサービス:KOEIの最新情報をお知らせしています。 44-61-1100(パソコン専用)・044-61-8000(ファミコン専用)

信長の野望

- ●MSX 3.5°2DD:8,800円/4メガROM:9,800円 ●MSX 2メガROM:9,800円 ●ファミコン:9,800円

- ●ハンドブック: 1,860円(税込み)
- ●ガイドブック:910円(税込み)





- MSX 3.5 2DD: 12,800円/ 4メガROM: 14,800円
- ●MSX 2メガROM: 12.800円
- ●ファミコン:9,800円
- ●ハンドブック: 1,860円(税込み)





看超退公司超级副

- ●MSX2 3.5*2DD/4メガROM:9.800円
- MSX 2メガROM:9,800円ファミコン:9,800円
- ※各機種サウンドウェア付(CD/テープ)も
- あります。 ●ハンドブック:1,860円(税込み) ●ガイドブック:910円(税込み)

- ●サウンドウェア:CD:2,900円/ テープ:2,600円





'89.9.21~ サウンドウェア・フェア

サウンドウェアは、ゲーム・ミュージックを 可能な限り豪華にアレンジ。 ムの世界により豊かな広がりと感動を約束します。

フェア期間中に当社サウンドウェア商品をお買い上げの方、先 着25.000名様に、当社パッケージイラストでお馴染みの、生賴 範義オリジナル絵はがきセットをプレゼント!!

- ■フェア期間:1989年9月21日~
- ■フェア対象商品
- サウンドウェア(CD/テープ)
- ●信長の野望·戦国群雑伝/水滸伝· 天命の誓い/蒼き狼と白き牝鹿・ツンギ スカン/維新の嵐/信長の野望・三國志 /提督の決断
- CD:2,900円/テープ:2,600円
- サウンドウェア付ソフト (ファミコン/パソコン
- 信長の野望・戦国群雄伝/水滸伝・ 天命の誓い/蒼き狼と白き牝鹿・ジン ギスカン/維新の嵐/提督の決断 パソコン各機種:12.200円









■プレゼント賞品: 生賴範義オリジナル絵はがきセット なくなり次第フェアは終了させていただきます。 お早めにどうぞ。



〒223 横浜市港北区日吉本町1-4-24 Tel.044-61-6861(代)



く島戦記いろいろ どれからでもお楽しみ下さい。すべて発売中。



ユーザーズテレホン ⇔大阪06(315)8255

平日の午後1時半から6時の間は、お問い合せにお答えします 午後5時から翌日の 午後1時15分までと、土・日・祝日はまるまる24時間録音もできるテープサービスです

- ◆標準価格には消費税は含まれておりません。お買上げの際に別途消 **養税をお支払い下さい**
- ◆通信販売ご希望の方は、住所・氏名・電話番号・商品名・機種名・メ ディアを明記の上、現金審留または郵便振器(大阪8-303340)にてお 申し込み下さい。送料は無料ですが、標準価格に消費税の3%を加 えた金額をお送り下さい

Humming Bird Soft

-株式会社エム・エー・シー ハミングバードソフト 〒530 大阪市北区曽根崎2丁目2番15号

ピーチなディスクマガジンが創刊!

ピーチ アップ













いやだよぁ。なんで、さんなカッコしなきゃなんないの。や。ぜったい、やだよ。「ピーチアップ」の紹介すればいいんでしょ。ばか。やめてよ。えでもう透けて見えてるってでなによ、そのスコープでどんな服でもすけちゃうのあり。ちぁー。 それで女の子の弱い所を見つけてせめちゃうのでも。ちぁ。って内容のAVG『とらぶるばーとなー・帝都大作戦』『ピーチクラブ・世界一周クイズ編』は世界各地の美少女と早押しクイズ合戦。勝たないでよ。勝っちゃうと、ピーチクラブのみんなな、はずなしいカッコしなくちゃなんないんだから。

新作ソフトを、ちょび9体験してしまあかってコーナーもあります。これで君のハート にビビビッっとくる女の子ゲームを見つけて楽しんでね。

こんな、いろんな方法でせめられたら、わたし、もう、がまんできない。! はやく、ね、あねがい。

「ピーチアップ」創刊

MSX 2/2+ 2 2枚組 (表示価格に消費税は含みません)

3,800円

新版 MS-DOSが 見えてくる本

新刊

アスキー出版局テクライト編著 定価1,480円(送料300円)



好評のMS-DOS入門書、内容を更に充実

MS-DOSは「応用ソフトのプレイヤー」ではありません。OSとは何か、MS-DOSの真の役割は?といった基本を丁寧に解説、MS-DOSのパワーをフル活用するテクニックがわかります。パソコンそのものへの認識を飛躍的に高める好評入門書の全面改訂版。

勝手にMS-DOS!

とびきり実践的なMS-DOSガイダンス

卯木孝一郎著 定価1,500円(送料300円)





月刊アスキー 連載記事の単行本化

実用的で楽しく読める、MS-DOSの実戦に即した入門書。目的に沿ったシステムの構成例はもちろん、それ以前に目的を明確にする手助けから始まり、筆者自らの体験から語るバッチファイルの作成まで、楽しくやさしく解説します。全くの初心者やOAユーザーにおすすめ。

MSX-C入門 上卷

桜田幸嗣著 定価1,450円(送料300円)



C言語をMSXで実践

MSXマシンでC言語によるプログラミングを 志す人のための入門書として本巻は編集されました。上巻はC言語一般の基礎に始まり、 MSX-Cの文法をひと通り理解することが目 的ですが、本巻だけでも簡単なプログラミン グは十分可能になります。

MSX2+パワフル 活用法

杉谷成一著 定価1,240円(送料300円)



MSX2+を フル活用するための プログラム集

MSX2+で拡張された主な機能である、19,268色同時表示、グラフィック機能、JIS 第2水準の日本語機能、オプションのFM音源までを詳しく解説。さらに各機能を活かすプログラムも豊富に掲載。現ユーザーはもちろん、MSXマシンを購入検討中の方にも。

PC-8801シリーズ

マシン語サウンド プログラミング

日高 徹著 定価2,580円(送料300円)



FM音源を使用したサウンドツールを完全公開!

PC-88のFM音源はゲームのBGMを鳴らす ためだけのものではありません。本書では、88 で作曲、演奏を楽しみたい人のためにゲーム プログラマの音楽演奏プログラムを全面公開。

DISK ALBUM 35 対応機種: PC-8800シリーズ 価格5.800円(税別)(送料400円)

PC-8801KmIISR

マシン語ゲーム プログラミング

高 徹著 定価2.580円(送料300円)



本格的ゲーム・プログラミング・テクニックを紹介

基礎的なキャラクタの移動から、高度なスクロール型シューティング・ゲームまで、マシン語ならではの処理スピードを活かしたゲーム・プログラミングのテクニックを詳細解説。

DISKALBUM10

対応機種:PC-8800シリーズ 価格5,800円(税別)(送料400P

表示価格はすべて税込みです。





理由はカンタン。

あなたの近くにアクセスポイント、できました。 これからは、時間を気にせず楽しめます。

つい夢中になって、時間を忘れるパソコン通信。料金を気にせず楽しみたい。そこでアスキーネットは、全国に13ヶ所のアクセスポイントを増設。東京、名古屋、大阪のほか、札幌、仙台所沢、千葉、川崎、横浜、浦和、静岡、神戸、京都、広島、福岡、那覇が加わり、全国から直をアスキーネットに接続できるようになりました。さらにTri・Pの各ノード(68ヶ所)、DDX・TPまで利用が可能。あなたに近くなったアスキーネットで、思うぞんぶんパソコン通信してください情報活用型ネットワーク・アスキーネットACS

ビジネスに役立つ情報と高度なコミュニケーションスペースを提供します。オンラインによ ニュースサービスはもちろん、各種の情報を入手し活用するまでの機能・サービスは、情報 用型人間に最適の環境になっています。蓄積された情報を充分に生かせるネットワークです ●[ACS]のサービス内容●コミュニケーション機能:SIG/MAIL/VOICE/TOPIC/NOTIC



長パソコン、してもいいよ

■●情報提供サービス: 時事通信ニュース/毎日新聞/大和証券情報/情報産業インデックス/ DATAMAN/ニュースレター●オンラインショッピング:アスキーストア/日本リーダーズ<mark>クラブ</mark> ■・量ともに日本最大級のソフトウェアライブラリを誇る・アスキーネットPCS

『のネットワークの大きな魅力のひとつが、PDSやフリーウェアのライブラリ「POOL」『誰『 5が自由に使えるツール/ゲームなど、18分野に分れたソフトが約3,000本登録されています ●[PCS]のサービス内容●コミュニケーション機能: SIG/MAIL/VOICE/TOPIC/NOTICE ●●情報提供サービス:最新ソフトウェア/月刊アスキー/LOGiN ●多彩な電子掲示板エリア MSXバソコンユーザーのためのネットワーク・アスキーネット MSX

MSXパソコン情報とアットホームなリビングスペースを提供する[MSX] MSXマシンユー ナー同士で交流を深めたい人はもちろん、MSXパソコンのためのMSX用PDSや.音楽/科 学/料理などの幅広い分野の電子掲示板の他、ニュースサービスや株式情報まで用意され、家族 全員で楽しめるネットワークです。● [MSX]のサービス内容 ●コミュニケーション 機能: SIG/MAIL/VOICE/TOPIC/NOTICE他●情報提供サービス:時事通信ニュース/大和証券 情報/MSXテクニカル情報●オンラインショッピング:アスキーストア/日本リーダーズクラブ

アスキーネット登録料金:3,000円([ACS][PCS][MSX]共通.複数ネットに加入の場合も登録料3,000円のみです) アスキーネット利用料金!

[ACS] ●基本料金(5時間まで):4,000円/月 ●5時間~20時間まで:20円/3分 ●20時間以上:10,000円/月 [PCS] ●基本料金(5時間まで):2,000円/月 ●5時間~20時間まで:20円/3分 ●20時間以上:8,000円/月 [MSX] ●基本料金(5時間まで):1,500円/月 Θ5時間~20時間まで:20円/3分 Θ20時間以上:7,500円/月 ●アスキーカードをお持ちの方は、毎月の利用料金を基本料金([ACS]:10,000円/[PCS]:8,000円/[MSX]: 7,500円)のみでご利用いたた針ます●この誌面の表示価格には、消費税は含まれておりません

アスキーネットと「Tri-Piの お問い合わせ・お申し込みは 03-486-9661 電話またはハガキにてお問い合わせくださいすぐに詳報質料と共に 入会申し込み書を

アスキーのパソコン通信サービス

ASCIINET

〒107-24 東京都港区南青山8-11-12リーエフ南青山ビル 物アスキー アスキーネット事務局 株式会社アスキー

お逃りします





漢字が使えるオペレーティングシステムと最新鋭の開発支援ソフト。 アスキーがMSXに高度なプログラミング環境を実現させた。 MSXが快適でおもしろい。

これからは、MSXで漢字対応プログラムまで開発できる。

日本語MSX-DOS2 は、完全に日本語に対応。BASICで漢字対応のゲームやデータベースプログラムなどを作るのも夢ではありません。また、RAM内蔵カートリッジには256KBのメモリを搭載していますので、RAMディスクの容量はなんと160KB。MSX-DOS2 TOOLSの漢字エディタ(KID)を入れても130KBの余裕があります。残りのRAMディスクをどう使うかは、あなた次第。MSX-DOS2 TOOLSのコマンドを入れたり、MSX-C ver.1.2でC言語プログラミングしたりすることも可能です。この日本語MSX-DOS2の登場で、MSXの世界はますます広がっていきます。

・RAMディスクの容量は本体のRAM容量によって変わります。詳しくは「日本語MSX DOS2 256KB RAM内蔵」のパッケージをご覧ください。

ASCALAR

MSXのための最新オペレーティングシステム。漢字が使え、大容量メモリをサポート[ニホンゴ エムエスエックスドス2

日本語M5X+D052

■ 日本語MSX-DOS2 258KB RAM内流 価格34.800円(送料1,000円) ● 256KB RAM内蔵ROMカートリッシ+3.5インチ1DDフロッピーディスク2枚(2DDのディスク接置でも読み書き可能) ●マニュアルー式 ● RAM128KB以上搭載の (ごうな 専用、対応機様(ソニ HB-F900、日立製作所MB-H70. 松下電器産業FS-4600F、FS-5000F2、三菱電機ML-G30、ヤマハYIS 604/128、GX7M/128、YIS805/128、YIS805/256)



MSX-DOS2 TOOLSは、日本語 MSX-DOS2の持つ機能を活かし、アセンブラでのプログラミングを可能にします。特長/①プログラ1.の問題を関面から支えるTOOLコフトグ ユーティリティを除くコマンド23本と新たにRS-232Cコントロールのコマ ンド2本の計25本から構成)②高速漢字エディタ③アセンブラ、リンカ

大規模プログラムにも対応できるシンボリックデバッガ

MSX-S BUG2は、日本語MSX-OOS2上で動作するシンボリック デバッガです。漢字や階層ディレクトリのサポートはもちろんのこと、デ バッガ本体をDOS2のマッパーメモリ上に置くことにより、従来のS BUGでは対応できなかった大きなプログラムをデバッグできるように なりました。

漢字のサポートが可能になったC言語コンパイラ

MSX-C ver.1.2は、日本語MSX-DOS2上で動作し、ザイロニーモ ニックのアセンブラソースファイルを出力する2パス形式のC言語コン パイラ。特長/①漢字をサポート②階層ディレクトリをサポートし、コン パイルに必要なインクルードファイルが存在するディレクトリを環境変 数で指定可能③標準ライブラリ関数を、従来の66個から102個に増強

MSX-DOS TOOLS

「エムエックス ドス ツールズ 価格14,800円(送料1,000円)

MSX-SBUG

価格19.800円(送料1,000円)

MSX-DOS2 TOOLS 好評発売中

エムエスエックス ドス2 ツールズ

価格14,800円(送料1,000円)

■3.5インチIDDフロッピーディスク1枚(2DDのディスク装置でも読み書き可能) ■マニュアル 一式■CXX2.日本語MSX-DOS2専用※MSX-DOS2 TOOLSをご使用になる場合は、日本語 MSX-DOS2が必要で、最低1台のディスク装置がついた CCX12 パソコンでご使用になれます。

価格19,800円(送料1,000円)

■3.5インチ IDDフロッピーディスク1枚(2DDのディスク装置でも読み書き可能) ■マニュアル ー式■CSIx字MSX-S BUG2をご使用になる場合は、日本語MSX-DOS2&VMSX-DOS2 TOOLSが必要で、最低1台のディスク装置がついた CSIx パソコンでご使用になれます。

MSX-DOS7事用

Ver.1.2 好 評 発 売 中

エムエスエックス シー パージョン.1.2

価格19,800円(送料1,000円)

■3.5インチIDDフロッピーディスク1枚(2DDのディスク装置でも読み書き可能)■マニュアルー式 ■ [273] 1. 日本語MSX-DOS2専用※MSX-Cver.1.2をご使用になる場合は、日本語MSX-DOS2及 ひ MSX-DOS2 TOOLS が必要で、最低1台のディスク装置がついたとう2/ペノコンでご使用になれます。

MSXベーしっ君ぶらす

PDTシリーズも好評発売中 (MSX、MSX₂、MSX₂+で動作します)

MSX-C 価格19,800円(送料1,000円) MSX-C Library 面標14 800円(決點1,000円)



MSX機動力、増強。

高速・高機能通信ソフトとハードディスクインターフェース。 アスキーがMSXに先進の機動力を持たせた。 MSXが頼もしくおもしろい。

> MSX2ユーザーのための高速・高機能通信ソフト。 エディタなど、多彩な機能を装備しています。

MSX-TERMは電話帳ファイルによるオートログ イン機能やバックスクロール、エディタを装備した高 機能な通信ソフトウェアです。MSX専用のモデム カートリッジやRS-232Cと汎用のモデムにより、各 種ネットワークにアクセスできます。また、強力なマ クロ機能も備えており自動運転も可能です。

MSX-TERM

価格12,800円(送料1,000円)

主な特長/■インターレスによる漢字40文字と26行表示。■エディタ機能:通信中にテキストファイルの編集作 行ったり、逆スクロールバッファからのカット&ベーストができます。■逆スクロール機能、■自動適転に便利なマ 行機能:MSX-TERM言語によりオートダイアルオートログイン自動運転ができます。■ブロトコル通信:XMODE 加え、アスキーネット専用のデータ転送プロトコルTransit2をサポート。■MSX-JE対応、■日本器MSX-DOS23

対応機種: 【工芸士2 対応OS:MSX-DOS1、日本語MSX-DOS2 メディア:3.5-1DD(2DDのディスク装置でも読み書き可能)

※パソコン通信をする場合には、MSX本体の他にMSX専用のモデムカートリッシ、 もしくはRS-232Cカートリッジとモデムが必要です。



S-232C方式の ミュニケーションインターフェース

SX-SERIAL232」はRS-232C方式でのデ 伝送を可能にするインターフェースカートリッジ DMAコントローラとバッファRAMを搭載す とにより、9600bpsでのデータ伝送が可能です。 、MSX標準のRS-232Cインターフェースと SICおよびBIOSレベルの互換性があります。

ノビーティスクに、XON/XOFFによるフロー制御でダウンロードする場合



価格19,417円(送料込)

号、
■MSX標準のRS-232Cと同様の非同期通信方式を採用、■DMAコントローラとバッファRAMを搭載す に対、9500bpsでのデータ転送が可能、■MSX標準のRS-232CインターフェースとBASICおよびBIOSの互換 5/1ます。■BASICとBIOSの技術資料を添付。■MSX標準のRS-232Cとあわせてンステム全体で同時に4台ま 喪可能。■通信ソフト「MSX-TERM」がそのまま利用できます。■RS-232C規格のDSUB25ピンコネクタを採用。

ASX-SERIAL 282は、通信販売のみで取り扱っております 、職人の申し込み、お問い合わせは、株アスキー直版部(TEL 03-486-7114)までお願いいたします。

対応機種: MSX 、MSX 2、MSX 2+

パッケージ内容:MSX-SERIAL232カートリッジ、マニュアルー式 き注意:ケーブルは付属していません。

日本語MSX-DOS2やパソコン通信のために、 高速で大容量のメディア(HD)をサポート。

ハードディスクインターフェイス 20MB、40MBハードディスクに対応

HD Interface ^{好課先売中}

価格30,000円(送料込)

MSXで大容量メディアを扱えるHD Interface. 対応するハードディスクは日 本電気株のPC-9801-27互換の20MBおよび40MBのもので、40MBについ てはパーティションを設定することでご使用になれます 四回2、四日2+対応

対応ハードディスク	一覧表(五十音	F順)		1898	₹ 0月8日現在
	MC-20EX₩	(20MB)		DAX-HI	(20MB
株アイシーエム	SR-20 🤏 [(20MB)	緑電子㈱	DÄX-HIV	(20MB
がアインーエム	MC-40S %	(40MB)		DAX-H5V	40MB1
	SR-40 *	(40MB)	休ランド	LDP 521A	(20MB)
フィニック性	IT H-320\$	(20MB)	コンピュータ	LDP-541A	(40MB)
アイテック様	IT MJ4	(40MB)		LHD-32NR	20MB
様ウィンテク	HD404HS	(40MB)		LHD-32HR	.20MB
株グロリアシステムズ	GHD-340	(40MB)	ロジテック機	LHD-32V	(20MB)
	CRC-HD2A	(20MB)	ロンナッシッパ	LHD-34HR	40MB)
コンピュータ リサーチ(株)	CRC-MH4	(40MB)		LHD-34SR	(40MB)
7 7 — 7 mm	CRC-MH4B	(40MB)		LHD-34V	(40MB)
				- 冶鉱機用差売ケ	ブルか必要です

MSXゲーム徹底解

「ああ、あと一歩でクリアーできるのに!」、届きそうで届かな い、攻略までの"あと一歩"の距離。MSXゲーム徹底解析は、 その"あと一歩"の橋渡しをしてくれるコーナーなのです。

- ●激突ペナントレース2 …… 50
- ●プロ野球 ファミリースタジアム … 66 ●やじうまペナントレース …… 70
- ●ファイアーホーク テグザー2 ···· 72
- ●水滸伝・天命の誓い ……… 76

我ら激ペナ2の真髄ここに見つけたり

時のたつのは早いもので、激ペナ2 の記事も6回目を数えるにいたりま した。そこで今回は、これまで取り 上げた情報の総マトメをしましょう。 トーナメントの最新情報もあるよん。

■コナミ MSX2 6,300円[税別](メガROM)

守備編

本来9人がかりで守っているグラウンドを、たったひとりで判断して守 らなくちゃならない。したがって守備には細心の注意が必要となるのだ。



守備位置をよく把握して守れ!

なにしろ守備位置をちゃん と覚えておかないことにはお ぼつかない。激ペナセでは、 外野手の守備位置がかなり深 めになってるもんだから、フ ラリと上がった小フライなど



★こんな当たりが一番ムズカシイ。

の扱いが難しいんだよね。守 備位置の変更機能があればよ かったのに、なーんて思うこ ともあるけれど、そんなこと 言ったって始まらないので、 解決方法を考えてみよう。



●打球の行方には気をつけよーね。

守備位置の関係上、ポテン ヒットを完全に防ぐのは不可 能。でも、深追いしてうしろ にそらしたり、あわてて変な ところに送球したりと、傷口 を広げてしまうほうがむしろ コワイのだ。小フライが上が ったときは、無理をせずに被 害を最小限に食い止めるよう にしたほうがいいみたいだぞ。 打球が飛んだ瞬間に、どの 野手に処理させるかをすばや く判断できるようになろう。



変化球は、ストライクゾーンを最大限に利 用してこそ、その真価を発揮するのだ。慣れ ればホームベースの角ギリギリのところをか すめるスルドイ変化球が投げられるようにな る。そう簡単には打たれないはずだぞ。



↑ストライクゾーンをできるだけ広く活用しよう



ピッチングの極意を知れ!

スタミナの減り具合を知る のはなかなか難しい。前作で はだいたい投球数に比例して いたんだけど、今回は失点の 数にも大きく影響されるので、 一筋縄ではいかないようにな っているのであーる。

コンピュータ相手なら適当

に横の変化球を振らせときゃ 一いいんだけど、人間相手だ とそうはいかない。ボールを 左右に大きく散らして、緩急 の差をはっきりつけたピッチ ングを心がけるようにしよう。 バッターひとりに5球くらい 投げるつもりでいいぞ。



★ボールダマを振らせるのがベストだ。



★工夫しだいで三振の山を築くことができるのだ。

MSXゲーム徹底解析

長距離打者の料理法

激ペナ2で一番怖いのはホ ームランバッター。少々ボー ルぎみのタマでも、当たれば らくらくオーバーフェンス。 でも、怖がらずにインコース にズバッと投げこんでやれば、 意外とバットに当たらないの だ。邪道だけど、そのままぶ つけちまうのも悪くないな。



●このコースは意外と打たれにくいのだ。

憧れのファインプレー

ファインプレーが決まると たいそう気分がいいけれど、 ダイビングキャッチをすると しばらく起き上がれないので、 しくじったときはタイヘンだ。 ファインプレーが成功する範 囲はかなり限られているので、 むやみに使いまくらないほう がおりこうさんだといえよう。



★こんなふうにカッコよく決まるといいよね。

攻擊編 その2

なにせ点を取らないことには絶対に勝つことができない。いかに効率よ く得点するか、これを追究することこそ、勝利への近道となるのだ。



バットスイング徹底研究

激ペナシリーズオリジナルの要素 として、バットスイングの高さを3 段階に調節できることが挙げられる。 おかげでより高度なバッティング技 術が楽しめるようになっているのだ。

バットの高さをまんなかに合わせ て振り抜く場合、横の変化にもある 程度対応できる強みがあるんだけど、 ライナー性の当たりが多いのが欠点 だ。また、バットを高めに合わせて スイングすればゴロぎみの低い打球 ガ打てるんだけど、なかなか内野手 の頭を越えてくれないもんだからほ

とんど使い物にならないのだ。

一番いい当たりが出やすいのは下 カらアッパースイングをしたとき。 ただ、横の変化にモロイのと、フラ イガ上がりやすいのが欠点だ。



★ダウンスイングはまるで使えない。



★横の変化に対抗するにはこれがいい。

ので、積極果敢に走ろう。た だ、ほかの塁からねらう場合 はある程度走力がないと難し いから慎重に判断しようね。



盗塁成功のポイント

盗塁は前作よりもかなり難 しくなっている。二塁へ盗塁 するためには最低でも走力70 くらい必要になるのだ。

また、三塁への盗塁はほと んどあきらめたほうがいい。 走力が最大の選手でもまず成 功しないくらいなのだ。対戦 相手ガトロければ別だけどね。



★ピッチャーのモーションを盗むことも大切。

一発特大ホームラン! って のも魅力的だけど、非力なバッ ターの場合はバントヒットをね らってみるのもいいかもしれな い。もちろん、単独で決めるた めには走力が90くらい必要なん だけど、ランナーがいる場合は、 盗塁とからませてバントエンド ランをしたり、フィルダースチ ヨイスを誘ったりと、使いよう

でいろんな小ワザを利力せる ことができるのだ。









をねらって転がせば、かなりの確率でうまくいくはずだ



長距離打者の働きはとつても重要で、出塁 率が高い上に一発ホームランの魅力も兼ね備 えているのだ。したがつて、長距離打者の前 にできるだけランナーをためるようにしよう。



★ホームランパッターはまさに打線の要なのだ。



ヒットゾーンを見つけよう

ただやみくもにバットを振 り回しているだけじゃー、い つまでたってもバッティング 技術は向上しやしない。ビッ



★野手のいないところをねらえ。

チャーガ投げる球のコースに よって、柔軟に打ち分けるこ とこそがバッティングト達の ための極意なのである。



●コースに逆らわずに打つべし。

ヒットを打つためには、バ ットを振り抜くさいに微妙な タイミングガ求められる。バ ツトを一瞬遅く出して一塁線 や三塁線をねらったり、アッ バースイングで打球を内野と 外野の間にシブク落とすなど、 常にヒットが出やすいゾーン をねらって打つことを心がけ れば、きつといい結果が生ま れるはずだぞ。

ペナントレース編

ひとりでも大勢でも楽しめるペナントモード には、いろんな楽しみ方が隠されているのだ。



程にそって進行する

激ベナシリーズの大きな魅力のひ とつであるペナントモード。軽い気 持ちで遊ぶのもいいけれど、腰をす えてジックリと遊んでみたい!と いう向きにはピッタリだといえよう。

このモードの疑っているところは、 本物のプロ野球のようにあらかじめ 定められた日程にそって試合が消化 されていく点。おかげでよりリアル にペナントレースが楽しめるのだ。 先発タイプのピッチャーは、1試合 登板したら、オフ(試合がない日)を 含めて最低でも中2日休養を取らな

だから、日程装とにらめっこしなが らピッチャーのローテーションを考 える、な一んて、まるでプロ野球の 監督になったような気分で采配をふ るうことができちゃうのだ。まさに プロ野球そのものって感じだね。



いと投げられないようになっている。 金先発ビッチャーは計画的に決めるべし、

見てるだけでも楽しい

自分で選手を操作するのもいいけ れど、コンピュータにプレイさせて ながめるのもこれまた楽しいのだ。 観戦モードと違って選手交代を自動 的にやってくれるので試合中はただ ながめているだけで大丈夫だし、も

のぐさな人や時間のない人のために、 試合の途中経過を見ずに結果だけを 表示してくれるモードまで用意され ているのだ。ウレシイ配慮だね。そ れに、成績表をディスクにセーブす ることもできちゃうんだぞ。





ミュレーションとしても楽しめるね。 ★試合結果だけ表示させることもできる



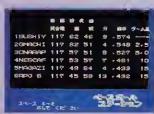
オリジナルチームで勝負!

ペナントモードは単体で遊んでも 楽しめるけど、つぎのページで取り 上げるチームエディットモードと組 み合わせれば、楽しさが百倍にグー ンとふくれ上がるのだ。

自分でエディットしたオリジナル チームの真の実力を知るためには、 2試合や3試合程度戦わせたくらい では少なすぎる。たくさんの相手と 長いペナントレースを戦わせれば、 おのずと自分のチームの強みや弱み が見えてくるに違いないのだ。

チームエディットモードとペナン

トモードを組み合わせて、最強のオ リジナルチームを作り上げる。これ こそ激ベナ2のもっとも正しい遊び 方だといえるだろう。より盛り上が ること間違いなしだぞ。



★試合結果の表はよい参考になるのだ。



會自分の手で作り上げたチームが優勝する。これほどウレシイことはないな。

その4 チームエディット編

これが一番人気の高いモード。最強のオリジ ナルチームのエディット方法を探ってみよう。



幾能満載で楽しいエディット

数ある激ペナ2のセールス ポイントの中でも、自分だけ のオリジナルチームが作れる、 というところに魅力を感じて いる人は多いだろう。パコン パコントーナメントに送られ

てきた、たくさんの封筒がそ れを証明してくれているのだ。 ホント、ピッチャーの球速や スタミナ、変化球の曲がり具 合からバッターの打率、長打 力、走力など細かい部分まで

ソツなくエディットできちゃ うのはウレシイことですな。

エディタの操作性がもうひ とつなのが残念だけど、オリ ジナルチームが完成したとき の喜びは極上なのだ。



実戦で知る実力

一発で超強力チームが 作れたらそれにこしたこ とはないけれど、最初は なかなかうまくいかない ものである。オリジナル チームができ上がったら、 何はともあれ、さっそく ほかのチームと対戦させ

て、チームの弱点を洗い 出してみよう。試行錯誤 を繰り返していくうちに 必ず強いチームができる はずだから、根気よく試 合を続けよう。強いチー ムを作るためには、実戦 あるのみなのだ。



★実戦を積み重ねることによって改良していくのがベストだ。



會自作チームの選手が走るのだ



★ユニフォームの色まで選べる。



●細かいところまでこだわれるので、マニアの人でも満足できそうだ。

めには本塁打数40~50本のパッター

が絶対に複数必要。そのほかのバッ

ターも、本塁打数を最低でも10本く

らいは確保しておきたいものだ。

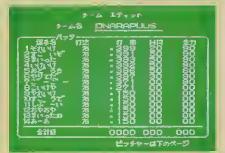
超強力打線の作りかた

打者のパラメータをあれこれいじ って調べてみたところでは、いい当 たりの出やすさは、打率の高さより も本塁打数のほうに大きく影響され

ているらしい。とくに 本塁打数50本以上のバ ッターは驚異的な打棒 を発揮してくれるのだ。 逆に打率の高いバッ

ターは空振りしにくか ったりフライが少ない、 という利点はあるもの の、イマイチ頼りにな らないのだ。

強力な打線を作るた



★これは打線のエディット例だ。なかなか力強いぞ。



●長距離打者はホントに頼りになるぞ



★重量級打線を目指すほうがいいかも

毎月同じことを書いているけ れど、激ペナ2は打高投低の色 合いがとても強い。したがって ピッチャーのパラメータを少々 変えたところで大きな影響は出 にくいんだけど、工夫しだいで 失点をかなり抑えることができ るから、決しておろそかにして はならないのだ。

横の変化は重要なので、先発 タイプのピッチャーを2人つぶ して残りの4人に集中させてし

まうほうがいい。また、球速 は150キロ以上の速球派と120 キロ程度の変化球ピッチャー を両方とも用意しておけば、 だいぶ心強いぞ。



★変化球のいい投手は重宝する。



●個性的なピッチャーをそろえておけば、敵の目先をかわしやすいぞ。

その5 役に立つ知識編

激ペナ2にはまだまだ隠された魅力がいっぱ い。ラストスパートをかけて紹介していこう。

2種類の球場の特性は?

激ペナ2で使用できる2種 類の球場は、どちらも日本で はまだまだ少ないラージサイ ズの本格的な球場だ。よく整



備された土のグラウンドが美 しいみどりスタジアムに、時 代の先端をいくハイテクなた まごスタジアムと雰囲気がぜ



んぜん違うけれど、打球の転 がり方などはとくに変わらな いので、プレイしていてとく に大きな違いは感じられない。 強いていうならば、フェンス ぎわのぎりぎりに飛ぶホーム ラン性の当たりのとき、形の 違いが少し影響するかな、と いう程度で、どちらの球場が 有利とか不利とかいうのはど うやらなさそうだ。

よく「左対左はバッターに不利だ」なんてい うけれど、激ペナ2ではあまり関係ないようだ。 ただ、利き腕が一緒だと少しだけ横の変化球 が打ちづらくなったような気もしなくはない。



★結局、慣れてしまえば同じなのかもしれないな

観戦モードの味

近ごろはシミュレーシ ョン性が高い野球ゲーム の人気が高まってきてる けど、そんな中で激ペナ 2の観戦モードでは、プ レイヤーが直接プレイせ ずに、自分が監督になっ たような気分で選手交代 のときだけ指示をだせる

ようになっているのだ。 まだまだ野球シミュレ ーションとして見れば甘 いけれど、これでバント や盗塁など戦略的な指示 を与えられるようになれ ばかなりレベルの高いシ ミュレーションになって くれそうだね。



★まるで監督になったような気分で選手起用ができるそ。

高速スクロールのトリック

激ペナ2はこれまで のMSX2用ゲームでは考 えられないほど高速で 全方向にスクロールす る。これは、これまで 使われていなかった SCREEN 4というグラフ ィックモードを使用し ているからだ。

このモードでは絵の パターンに若干制限が あるものの、その分デ 一タ量が少なくてすむ のでかなり高速な処理 が可能になっている。 これからはこのモード を使ったスクロールゲ 一ムが増えそうだぞ。



★気持ちいいくらいなめらかに動いてくれるね。

凝っているBGM

オープニング画面で流れる BGMはけっこう長い曲なんだ よね。ふつうに聴いていると すぐにフェイドアウトしちゃ うんだけどけど、カーソルキ 一を連打していれば最後まで しっかり聴くことができる。 なんでわざわざこんなに長い

曲にしたのかわからないけど、 なかなか凝った曲で聴きこた えがあるぞ。

そうそう、BGMといえば、 得点圏にランナーが出たとき に流れる曲は、コナミの傑作 シューティングゲーム『グラ ディウス』の1面の曲をアレ ンジしたやつなのだ。こんな 細かい部分にまで遊び心が入 っているのはうれしいですな。



●思わず歌詞をつけたくなる。

前作のデータで遊ぶ

オリジナルチームを作り上げるのは楽 しいながらもなかなか大変な作業。でも、 前作を持っている人ならば前に作成した チームデータを簡単にコンバートするこ とができる。とくに裏ワザで作った快速 球投手もそのままコンバートできるのは 楽しい。目にも止まらぬ速さて投げるぞ。



★前作のデータがムダにならない

7回は得点チャンス!

かわいいチアガールが応援してくれる ラッキーセブン。この回だけはどのバッ ターの打撃力もグンとアップしてくれる。 とくにいつもぎりぎりでホームランが出 ない本塁打数30本台の選手にとっては、 絶好のチャンスとなるのだ。この回の得 点が勝敗の重要なカギを握ってるぞ。



★チアガールに発憤させられる?

地区予選進行中

47.关位		山字草件		都道府県名	数
即垣彻	乐力	川応募状	.iJG	岡山県	25
都道府県名	数	都道府県名	数	広島県	63
北海道	91	山梨県	3	鳥取県	9
青森県	17	長野県	31	島根県	13
岩手県	23	新潟県	40	山口県	22
秋田県	8	富山県	28	香川県	16
宮城県	35	石川県	9	愛媛県	27
山形県	17	福井県	11	高知県	8
福島県	17	岐阜県	22	徳島県	11
栃木県	29	愛知県	83	福岡県	58
群馬県	24	三重県	50	熊本県	21
茨城県	30	滋賀県	16	大分県	14
埼玉県	77	京都府	43	佐賀県	13
千葉県	98	大阪府	123	長崎県	31
東京都	137	兵庫県	70	宮崎県	7
神奈川県	121	奈良県	17	鹿児島県	14
静岡県	46	和歌山県	13	沖縄県	17

えー、まずは上の表を見てくだ さい。原稿締め切りの都合でまだ 最終的な集計結果ではないんだけ ど、10月13日現在で編集部に集ま った封筒の数はなんと約1,700通。 集まったディスクも100枚をはるか に超えてしまうなど、パコンパコ ントーナメントは予想をはるかに 上回るスケールになりそうである。 右のほうで参加チームを3つ紹介 しておくぞ。

さて、わざわざ都道府県別に分 けて集計したのには何かワケがあ るんじゃないかな、と思っている 人も多いでしょう。残念でした。 とくに意味はないです。なんちて。 ホントは都道府県別対抗みたいな 形で開催しようかな一、なんても くろんでいたんだけど、各地域の 応募数のバラツキが参議院選挙の 一票の格差以上に大きいもんだか ら挫折しちゃったのだ。

結局、これだけ数が多くなって しまうと、時間の都合上、ある程



●ただ今予選を鋭意進行中。結果発表は もうしばらく先のことになりそうだ。

度抽選によって数を絞らざるをえ ないのが実情なのだ。でも、でき るだけ多くのチームが参加できる ように工夫するつもりだからガッ カリしないでチョーダイね。

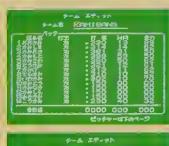
また、多数の応募とともに雑誌 業界が恐怖の年末進行に突入して しまったため、来月号に予定して いた大会の結果発表もどうやら少 し遅れてしまいそうである。今の ところ、'90年2月号にはすべての 結果を完全発表するつもりでいる。 絶対に期待を裏切らないつもりだ から、もうしばらく辛抱して待っ ててねん。

大会開催は目の前だぞ!

the

まずは北海道の稲垣 明浩くんから送られて きたチームだ。選手た ちには全国の自動車道 の名前がつけられてい る。このチームは激ペ ナーのデータをコンバ ートしたものをもとに 作られているらしく、 派手さはないものの上 位から下位まで切れ目 のない打線が特徴だ。 実力のほうはまあ並と いったところで、予選 を通過できるかどうか は微妙なところだな。







名前に"かみ"がつく 選手でそろえたこのチ 一ムは、東京都の上岡 隆司くんの作品だ。強 力なクリーンアップト リオを軸とした打線も なかなか迫力があるけ ど、もっと驚かされた のは、上岡くんがこの チームデータをはじめ、 ショートプログラムや 技あり一本のネタなど を今ハヤリのディスク マガジン形式にして送 ってきてくれた点なの だ。頭が下がります。

今大会の参加チーム のなかでも多かったの が、水滸伝や信長など、 光栄の人気シミュレー ションから名前をいた だいたと思われるチー ムなんだよね。これは 神奈川県の屋代哲朗く んの作品なんだけど、 ホームランバッターを 集中させた打線といい、 自分が作ったチームに そっくりだ、な一んて 思った人も多いんじゃ ないかな。しかしこの





ファミスタの発売日が11月22日に決まった。待ちに待ち ましたね。Mマガではもう何度となくファミスタの紹介 をしてきたので、じつはもう紹介することがない。ウー ム、なんて頭を悩ませていたらなんと、とても重大なこ とを取り上げていなかったのだ。今月はそれを大紹介!

■ナムコ MSX2+ 7,800円[税別] (ROM)

代打が増えるんだよ アレがあればだけど

ファミスタについての情報は、 もう1年くらい前から紹介してい たんだけど、ようやく発売するよ うで、なんだかホッとしました。 一時は発売延期! なんてことも あったりして、楽しみにしていた 人たちは「いつ出るんだろう」なん て不安げだったと思う。まあ、そ んな人も、デキのよいファミスタ に「待ってよかった」、と胸をなで 下ろすんじゃないでしょうか。

ところでキミは『プロ野球 ファ ミリースタジアム ホームランコン テスト』は持っているかな? もし 持っていなかったら、今すぐ買っ てきなさい。そんなお金がないな ら、急いでアルバイトでもしてお 金を貯めなさい。どうしてそんな ことを言うのかって? ふふふ、 教えてあげよう。じつは、ホーム ランコンテストがあれば、ファミ

スタが、より楽しくなるからさ。

以前、ほんのちょっとだけ紹介 したんだけど、ファミスタをMSX に差して電源を入れるときに、ホ ームランコンテストのディスクが MSXに挿入されていれば、各チー ムの代打がふたりずつ増えるのだ。 そんなこと、聞いたことないよ! という人はMマガ6月号の59ペー ジを見てください。ねっ、ちゃー んと書いてあるでしょ。

もっと具体的に説明しよう。代 打が増えるのは、裏チームを含ま ないチーム。つまり、すべてのチ 一ムといっても決してまちがいで はない。つまり、合計18チーム36 選手ということになるわけだ。代 打が増えるからといって「エムマ ガズの新しい代打って誰だろう」、 なんて期待してもムダだからな。 たったふたり増えたって、そん

なに変わらないと思っている人も いるかもしれないが、 いるといな いとじゃ雲泥の差だ。次のページ を見てほしい。この増えた代打っ ていうのがどれもスゴイ! 本塁 打数、打率ともスターティングメ ンバーよりも優れている、といっ た選手が目白押しなのだから。攻 撃側はまさに鬼に金棒だし、守備 側は終始ドキドキハラハラしっぱ なしだろう。スタメンで、「こいつ ちょっとダメだなあ」なんて選手は、



★これがホームランコンテストを入れな い状態。代打は4人になっているでしょ。

即戦力となる代打に交代させれば いいんだもん。これでますます攻 撃側が有利なゲーム展開になるこ とが予想される。攻撃は最大の防 御なりって言うし、野球って、攻 撃が一番面白いもんね。自分の好 きなチームの戦力が今一歩でも、 これさえあればなんとかなるかも しれないね。ホームランコンテス トで打撃の練習もできるし、代打 も増えるし、まさに"1粒で2度お いしい"といったところだね。



★で、入れると、ほーら! 6人になっ ているのがわかるでしょ。やったね!

『プロ野球 ファミリースタジア ムホームランコンテスト』とは、 今年の3月に発売された、価格が 3,200円[税別]のソフトだ。これは、 団体競技である野球を、ピッチャ 一とバッターの、すなわち1対1 の対決にアレンジしたゲームだ。 実際のプロ野球でも、ホームラン コンテストを行なっている。

このゲームは3つのモードに分

かれている。ひとつはバッティン グモードで、ひとりのピッチャー から、5打席中1回でもホームラ ンを打てば勝ち、これを30回繰り 広げるというもの。ふたつめはピ ッチングモード。プレイヤーはビ ッチャーになって、逆にバッター にホームランを打たせなければい い。そしてVSモードは文字通り、 ふたりのプレイヤーがそれぞれピ

ッチャー、バッターを操る。1打 席押さえるとピッチャーに1点が、 またバッターがホームランを打つ と2点がそれぞれ加わり、先に10 点取ったほうが勝ちだ。

野球から"投"、"打"という一番 おいしいところを抜きだし、ファ ミスタ風にアレンジしたソフトと いえる。というわけで、ファミス 夕同様よろしくね。



★見た目はほとんどファミスタと変わらない ゲームもできて代打も増える。うれしいね。

こんな選手が代打として増えるぞ

いったいどんな選手が入っているの かな?といった疑問もこれで解決。 ひいきのチーム力を強化しようね。

こりゃーすげー! ただでさえ強い のに、ますます強力になっちゃう!

選手	打席	打率	HR	走力
ぽちむら	左	.300	15	6
きんぐ	左	.355	55	6

★走攻守のバランスがよく、しっかりしたチームなのだが、そのうえこの代打が 加わると、輪をかけて強くなるのだ。とくに*きんぐ*はスタメン起用しなさい!

Dチーム

長距離バッター投入で、ガコーンと キツーい] 発をおみまいしちゃえ!

選手	打席	打率	HR	走力
げいりん	左	.255	34	8
やだわ	左	.274	34	12

●けっこうまとまったチームだけど、ちょっと長打力に欠けていた。でも、この ふたりがいればもう安心。上位打線に入れても下位打線に入れても文句ナシさ。

Cチーム

まいったなあ。まさかアノふたりが 登場するなんて。まさに救世主だね。

選手	打席	打率	HR	走力
こおじ	右	.336	44	8
きぬ	右	.272	30	5

●これは強力な助っ人だ。日本をわきにわかせた2選手がプラスされるのだから な。このホームラン数といい打率といい、たのもしい味方ですね。ああ満足!

Wチーム

心配だった打力も、これで大丈夫。 知らないうちに勝ち星もアップ!

選手	打席	打率	HR	走力
やまちた	右	. 272	10	5
まちばら	右	. 305	25	10

★なんといっても"まちばら"でしょ。代打なんてもったいない! 今すぐ選手交 代しちゃいなさい。悪いことは言わないから。これでAクラスを目指すんだ!

Sチーム

こんな選手を入れてしまうと、ほか のチームに申しわけないなあ。

		The same of the sa		
選手	打席	打率	HB	走力
やえがせ	右	.250	12	3
ほおなな	右	.342	46	8

▲"ほおなな"しかいない! プレイボールの声がかかったら、即交代させろー。 いぶし銀のバッティング"やえがせ"も見逃せない。どんどん使いなさい。

Tチーム

バンザーイ! これで上位争いに参 加できるぜ。思わず涙が出ちゃう。

選手	打席	打率	HR	走力
すうぱ	左	. 389	56	6
かつちやん	左	.300	35	8

●不振の打撃陣に希望の光が……。"すうば"に尽きます。こんな選手がほしかっ たでしょ。もちろん"かつちやん"もいい働きしますよー。ふふふふふ。

Buチーム

すごいぞ、日本人離れしたこのパワ 一。だって外人選手なんだもん。

選手	打席	打率	HR	走力
でひす	右	.314	36	8
おくりび	左	.310	22	7

◆ただでさえ安定した攻撃力を持っているこのチームに、この"花の外人選手コ ンピ″が加わっちゃうと、強力でっせー。まあ、うれしいことですけどね。

チーム

波のあった攻撃陣をフォローすべく 立ち上がったふたりの選手とは?

選手	打席	打率	HR	走力
でぶち	右	.283	45	4
おおたく	右	. 250	25	6

★うーん、*でぶち*だな。このパワー、さすがです。走力のなさはご愛嬌ですよ。 下位打線に入れておくと、いいかと思います。ただでさえ強いけどね、ここ。

パッとはしないが、いざというとき にピシッと決めてくれそうだね。

		-		-3-7
選手	打席	打率	HR	走力
ぶらいん	面	. 260	25	8
ふしもと	左	.274	10_	16

★このチームは"ぶらいん"の打力と、"ふしもと"の足をうまく使って、確実に点 数を取っていこう。あらかじめすこい打者が揃っているんだね、ここ。

Hチーム

あの名選手が帰ってきた! 活躍し てくれるぞー。行け行けゴーゴー!

選手	打席	打率	HR	走力
のむよん	右	.320	42	6
すきうら	右	.289	16	6

★今は野球の解説者をしている"のむよん"がよみがえった。この偉大なる人を使 わずして、誰を使えというのだ、えー? いいから使いなさい。すげえぜ。

Fチーム

彼らがいれば、もう大船に乗ったも 同じ。うれしいったらありゃしない。

選手	打席	打率	HR	走力
もとはり	左	.383	33	12
だかた	右	.298	22	8

★すさまじい打率をほこる*もとはり*の独壇場ですね、振れば必ずヒットになる。 そんな安心感と信頼感が満ちあふれているのです。 *だかた*も悪くないし。

のチーム

チームにやる気を与える! これで 勝ち星を増やせそうですね、奥さん。

選手	打席	打率	HR	走力
ありかとう	右	. 320	25	10
まとろて	右	.244	16	5

★このチームって、どうもパッとしないんだなあ。とくに攻撃力。だれかいい人 いないかしら? という人は*ありかとう*をお試しください。イカスから。

よしきた! おれがなんとかしてや るぜ。まあ、たのもしい人……。

選手	打席_	打率	HR	走力
なむこと	彻	.333	33	13
MSX-T	両	.300	30	3

↑ファミスタシリーズの伝統を受け継いだために、弱いチームになってしまった が、彼らを起用すると、そんな弱々しさもどこかに吹っ飛んでしまいまーす。

Mチーム

おいおい、これ以上強くしてどうし ようってんだよ。困るなあ……。

選手	打席	打率	HR	走力
ヘーふるす	右	. 305	48	8
ひとろーす	両	. 370	30	18

■だから一、このチームを強くしても意味がないんだよなあ。代打なんて起用し なくても強いっていうのにね。でも、あこがれの選手の登場は、うれしいよね。

OBチーム

シブい! シブすぎる! 歳はとっ てもまだまだ若いモンには負けない。

選手	打席	打率	HR	走力
あかた	右	. 300	25	10
おおうえ	右	.310	15	6

●きっとキミのお父さんのほうがくわしいだろう。このふたりは昔、モテにモテ た選手だったんだよ。おっと、今でもなかなかのバッティングが期待できます、

Aチーム

がんばれぼくらのヒーローたち! そ一れ場外ホームランだあー!

選手	打席	打率	HR	走力
たつち	右	. 340	15	10
きうさふろ	右	. 368	35	10

★*きうさふろ″のパワーは一見の価値ありだな。打つぞーすごいぞー。*たつち* も負けてはいられない。一生懸命がんばれ。南も応援しているぞ。

NSチーム

ナムコの社員はツワモノ揃い。みん な打ちまくるぜ。さすがだな。

選手	打席	打率	HR	走力
ぷうたろ	右	.339	3	10
かんのすけ	右	. 326	10	4

■名前はヘンだがいい選手*ぶうたろ*のテクニカルなバッティングと、*かんのす け"の長打。もう、これで天下無敵だ。強すぎちゃって、困るわーん。

HZチーム

カワイイ顔と容赦ない攻撃にほかの チームもタジタジみたいですよ。

選手	打席	打率	HR	走力
さゆりさま	右	、305	30	6
ひはりさま	右	.285	25	6

●このふたりは年輪を感じさせる。決してハデではないけど、やるときゃやるぞ。 くれぐれもあなどってはいけない。かなりコワイ存在になること間違いなし。

なぜ代打が増えるようにしたのか、 疑問がわきませんか? わくでしょ。 ここではそんな疑問を考えていきたい と思う次第でございます。

まず考えられることに、、「弱小チーム の強化"があります。あえてどこのチー ムとは言いませんが(ファンに申しわ けない)、攻撃力が今ひとつのチームが ありますよね。そんなチームを少しで も強くしてあげようではないか、とい った優しさの表われではなかろうか。 もうひとつは、プレイヤーへのサー

ビス精神。ひとことで言うと"ユーザー フレンドリー"っていうやつですね。フ アミスタをもっと楽しく遊んでもらお う。ホームランコンテストを買ってく れた人への感謝の意味も込めて、この ような機能を加えたのではないか。

最後は、商業戦略の一環。つまり、 *代打が増えるから、ホームランコンテ ストも買ってねー! "というものだ。

で、結論としては、これらのすべて を網羅しているのではないか? とい うことに落ち着いたのでした。



●価格がどうした売上かどうした、なんてわめいてみて も、結局はゲームの面白さだ。ファミスタはどうかな?



ハイパー カキン! ナメント

締め切り延期ですよー!!

もう一度考え直せえ!

っもう、すっごい反響ですよ、 ファミスタトーナメント。ソフト がまだ発売されていないというの に、送られてくるわくるわ! も う担当編集者なんて、高笑いしな がら泣いております。きっと、こ れからの集計のことを考えている んでしょうね。ふむふむ。

それで、せっかく発売日も決ま ったことだし、もう少しトーナメ ントの締め切りを延ばしてみよう か、というわけなのです。やっぱ り実物で遊んでみて、そこから感 触を得たほうがいいですしね。

すでに送ってしまった人もここ で怒ってはいけません。このトー ナメントはひとり何口でも応募で きますので、これからまた送って もいいのですよ。安心したかな? それでは注意事項です。

- ①選手名はひらがなで5文字以内。
- ②打席は右か左。投法は右上、左 上、右下、左下から選ぶ。
- ③選手の打率は、.01きざみで最 大、600、合計4.200までとする。
- ④合計のホームラン数は280、走力 は350までとし、選手ひとりにつ き最大60まで。

- ⑤防御力は、1きざみで6、00までで 合計18,00とする。
- ⑥スピードは10きざみで100キロか ら200キロまでとし、合計は780 キロまで。
- ⑦C、S、Fはそれぞれカーブ、シ ュート、フォークの曲がり具合 を表わす。それぞれ最大16、合 計は36以内とする。
- ⑧スタミナは5きざみで90まで、 合計240以内にすること。
- ⑨以上の注意事項を守ってチーム を作ってください。

締め切りは12月8日の消印有効 ということにします。トーナメン トの上位入賞者チームをエディッ トした人には、けっこういい賞品 をプレゼントしますので、どしど し応募してくださいね。



★キミの作ったチームが大暴れ! なん てことになってほしいものですねー。

チーム名:				お名詞	iù:			
ご住所:								
				()			
00	名前	打席	打	車	HB		走	カ
						+		
					_			
<u> </u>		-						-
*	名前		投法	防御率	スピード	C	S	F

締め切りは・

12月8日 なり

〒107-24

あて先

東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル (株)アスキー MSXマガジン編集部 ファミスタは愛だ! 係



やじうま ペナントレ

プロ野球もようやく日本シリーズが終わり、野球シーズ ンも終わりを告げようとしています。ところがMSXの野 球シーズンは今が本番! ほかのゲームとはひと味違っ た『やじうまペナントレース』で、リーグ優勝を目指すの だ! 今月は選手について、じっくり考えてみるぞ。

■ビクター音楽産業 MSX2 7,800円「税別」(2DD)



★このゲームは野球、とくにプロ野球の醍醐味を感じさせてくれるぞ。名監督を目指せ。

リアルなデータととことん本格 的な展開が好評のこのゲーム。選 手から見た、そして監督から見た プロ野球を満喫できる。そこで今 回は、選手個人にスポットを当て てみたいと思う。



★監督というものは、いかなるアクシデ ントにも冷静でなければならないのだ。

このゲームでは、プレイヤーは ひとりの選手を育て、辛く厳しい 練習を消化しながら、公式戦に出 場して勝利に貢献する。そしてリ ーグ優勝を果たしたら日本シリー ズにのぞみ、日本一の座につく。



★選手の活躍を観察し、これからのチー ムの貢献度を予想する。大変だなあ。

そんな長い野球界の1年をシミュ レートしているわけだ。ところが プレイヤーは自分で登録した選手 の活躍と、"チーム"という選手の 集合体を操って試合に勝つ、とい うふたつの目的があるので、この うちのどちらかがおざなりになり がちになってしまうのだ。

選手個人としてのゲームのしか たは比較的簡単だ。詳しいことは 下を参照してほしい。問題なのは 監督として、選手を管理する部分 である。スターティングメンバー を決める場合は各選手の数値的な

能力だけでなく、最近のバッティ ングやピッチングの調子を加味し ながら設定することが必要だ。試 合中では代走に代打、それにピッ チャーの交代時期に終始気を配り ながら試合をしなければならない。

そのほか、2軍の選手の起用、 ピッチャーの疲労度にも注意しな ければならない。采配、とまでは いかないけれど、数え上げるとき りがないほどの指示を選手に与え ることも必要だね。選手の身にな って1試合1試合を確実に消化し ていく心がまえが大切なのだ。

投手の場合

投手を作る場合、とても重要に なってくるのが球種だ。誰でも投 げられるストレート、カーブ、シ ユートのほかに、4種類の変化球 を選ぶことができるのだが、それ らの中で最もおすすめできるのは、 スプリットボールだ。正式名称は "スプリット・フィンガード・ファ ーストボール"といって、ストレー トと変わらない球速で、いきなり ガクンと落ちる球なのだ。これは 大リーグのピッチャーもかなりの 頻度で使用している変化球なので、 強打者にも通用するぞ。ただしこ



★配球は自分のコンディションに合 わせようね。短期決戦は避けようね。

の球はほかにくらべてスタミナの 消耗が激しいので、注意しなから 投げよう。目指すは最多勝利投手、 セーブ王だぞ。 1・イニングを大切 にしる!

打者の場合

できるだけ多くのヒットを打つ ためのコツといっても、じつは八 ッキリと「これがコツだ!」と言い 切れるものがないのだ。みんなも バッティングで悩んでいるんじゃ ないかな。バッティングの能力は 練習で向上するので、インバクト のタイミングを体で覚えるように しよう。練習に"やりすぎ"という ことはないので、自分の満足のい くまで練習しよう。また、球速は ピッチャーの右のゲージである程 度わかるので、「これくらいならこ のタイミングで」、というように考



▲練習の成果を試合で試そう。打て ないのは練習不足の表われだぞ。

えながら打つといいぞ。いくらピ ッチャーの調子がよくても点が入 らなけりゃ勝てない。自分が打っ て点を入れて勝つんだ、という使 命感を持って試合に臨もう。

気になる2チームをアレンジしてみたぞ!

Gチーム

プロ野球のチーム内の動きは、 けっこう活発なのだ。選手の体調 のよし悪しやケガなどの故障、そ れに2軍選手の飛躍的な活躍によ り、ひんぱんに選手の出入りが起 こっている。このゲームのスター ティングメンバー(コンピュータ が選択するもの)は発売当時、最新 のデータを使用していたようだが、 それからの各チームの選手の動き により、じっさいのプロ野球とち ょっと違ってしまっている。そこ でここでは2チームの例を出し、 よりリアルにプレイできるように 具体的な変更点を掲載してみたい。 最初はこのGチームだ。このチ

ームは打順の入れ替えが違うので、 右のような変更を試みた。

みんなが自分で最新のデータに するときに注意しなければならな いことは、ポジションだ。このゲ ームでは選手ひとりひとりに決め られたポジションがあり、そこ以 外のポジションを守らせると、守 備能力が下がり、エラーする確率 が高くなるのだ。ファーストを守 る選手をレフトにするには、フラ イのエラーを十分覚悟しておかな ければならない、というわけ。

かなり乱暴な方法だが、選手の 名前をイチから入力しなおす、な んてこともできる。が、一歩間違 えれば、エラーばっかりの草野球 まがいになってしまうので、あま りすすめられない。

1	サード	ナカパタ→コマーダ
2	ショート	カワイイ
3	セカンド	ジノスカ
4	レフト	パラ
5	センター	クロマテ
6	ライト	イノウヘ→オガッタ
7	ファースト	オガサキ
8	キャッチャー	ナカオオ
9	ピッチャー	クワタダ

ポイント

気になるのは"ナカパタ"の抜けた穴をどうするかである。と りあえずここでは"コマータ"を入れておいた。あとは"イノウへ" を"オガッタ"に変えてみた。これでメンバーはほぼ完成だ。あ とは打順を調整すればいいだろう。強打者"クロマテ"はいろい ろあるが、もったいないから入れておいたのだ。

Gチームのように変更に必要な 選手が全員データの中に入ってい れば問題はないのだが、Tチーム を見てほしい。ショートに入れた "ヤマワキ"がじつはこのゲームに いないのだ。では、そんなときは どうしたらいいのだろう。解決策 はふたつある。ひとつはしょうが ないのでほかの選手の名前を変更 して、彼を"ヤマワキ"にしてしま うってやりかた。ふだん活躍しな い選手とか2軍の選手なんかがい いだろう。もちろんポジションの ことも考えて名前変更するように。 それにしても人の名前を勝手に変 えられるんだから、このゲームっ

ていいよね!

でも、本当はもうひとつの方法 のほうがおすすめできる。ほかの 選手に手を触れず、なおかつ自分 の思いどおりの選手ができるんだ から。……もうわかったかな? そう、プレイヤーがその選手を登 録すればいいのだ。こうすれば、 その選手の能力はすべてプレイヤ 一の技量ひとつで決められるし、 思い入れも出てきて、プレイにも いちだんと力が入るでしょ。でも、 ひとりしか登録できないことがち よっと残念。

いらない選手は変更して、代わ りの選手を自分の手で1軍へ。い かにも "ボクが監督になってるん だ"って感じがするよね。さあ、ペ ナントレースに向かってゴー!

1		センダー	オオニョ
2		セカンド	ワッダ
3	}	サード	オカダダ
4	ļ	ファースト	フィルダ
5)	レフト	ダオ→マユミミ
6)	ライト	マユミミ→ナカニョ
7	7	ショート	ヤキ→ヤマワキ
8	}	キャッチャー	ギド
9	}	ピッチャー	キキーオ

ポイント

このチームは下位打戦を少し変えてみた。ポジションよりも 打順を優先してみたけど、「ちょっと不満だなあ」という人は、プ ロ野球の資料をもとに、もっと本格的な変更をしてみてはどう だろうか。時間の流れに合わせてデータも変える。プレイする だけが野球ゲームの楽しみ方じゃないですからね。



プロ野球はチームの魅力、選手の魅力があるから こそ面白いのだ。データだってリアルなほうが楽し いし、面白い。でも、ゲームというものはある意味 で"時のもの"だし、ことにプロ野球という実在のチ 一ムを題材にしたゲームなんて、時間とともに色あ

せてしまうものだ。ただ買って遊ぶのではなく、時 間にそって自分なりにゲームを変えていく。まさに "自分が参加するゲーム"といえるだろう。キミは監 督として、しばらくの間、愛するチームとともに、 苦労と感動を味わってみてはどうだろうか。

ファイアーホーク

この『ファイアーホーク』は、とにかくマップが広い。しかも、かなり 入り組んでいるので気をつけていても道に迷ってしまうことがしばし ば。そこで、この徹底解析では、5面までのマップをどどーんと公開 してしまうのだ!これでエンディングにいたる近道を見つけてくれ。

■ゲームアーツ MSX2 7,800円[税別](2DD)



ファイアーホーク発進!!

前作『テグザー』を覚えているだ ろうか? あれから4年、あのゲ 一ムが数段パワーアップして再び 姿を現わしたのだ。前作では謎の まま残された、ネディアムの秘密 や、アーサーの行方。これらは、 この新作ですべて解明されるぞ。 ま、そのためには、キミに最終面 をクリアーしてもらわなくてはな らないわけだが……。

いわゆる続編物のゲームだけど、 別に前作をやってなくても全然問 題はない。強いて言うなら自機の 操作にちょっと戸惑うかもしれな いということぐらいだ。でも大丈 失、親切なことに初心者のための 練習モードが用意されているんだ。 このモードを何回かやれば、操作 のコツやアイテムの使い方なんか がわかってくるぞ。





プラクティスモードで操作になれる!



MSXゲーム徹底解析

ネディアム内部へ侵入せよ!





ミッション1は、ネディアム地 表から、地下内部へ潜入するのが 目的だ。しかし、ネディアムがこ の侵入をただぼーっと見ているは ずもなく、ジョシュアが到着した ころには、すでに防衛システムが 作動した後だった。そのため、内 部への入り口には蓋がされ、おま けに生物兵器でコーティングされ ているというタチの悪さ。かなり 弾を吐いてくるから、ここはスト ッパーを使用するといいだろう。 ミサイルを使うほど堅い敵ではな いけど、どーせ後で補給できるの だからどんどん使ってしまおう。

さらに奥へ突き進め!

ミッション2の初めの部分は、 『テグザー』の1面と同じ構成にな っている。前作をやったことがあ る人には懐かしい場所だ。4年前 アーサーはここからネディアムに 侵入し、戻ってこなかった。ジョ シュアも同じ運命をたどらないと は限らない。そうならないために、 つねに気をひきしめて戦え、仲間 の死をムダにしないためにも……。

でも、そんな懐かしい場所は、 少しだけ。そこから先は入り組ん だ洞窟がひたすら続いている。う ねうねと進んで、マップの凸型の ところでボスキャラとご対面だ。





青い壁にこの敵。懐かしいなあ。



★あんなところに仲間の残骸が!



4年前、ネディアムは強力な磁 場でレイピナを捕え、脱出不能に した。なぜ、小さなアステロイド にそれほどまで強力な磁力が発生 しているのか? その謎が、この ミッションで解明される。ネディ アムの内部には強力な磁力線発生 装置があったのだ。これを破壊す るのがミッション3、このステー ジの目的だ。

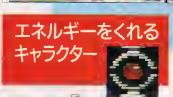
そこにいたる道は機械混じりの 洞窟で、かなりややこしい形をし ている。敵の難易度も高くなり、 レーザーだけではちょっと厳しく なり始めるぞ。













弾とレーザーで攻撃してくる。 ■磁力発生装置は放射状に撃つ

さて、この辺りから本格的に難 しくなってくるぞ。敵はどんどん 耐久力が上がっていく。ミサイル を使っても1発では破壊できない キャラも登場し始めるぞ。そうい った敵は、なるべく倒さないのが コツだ。倒したところでエネルギ 一が増えるわけじゃなし、ミサイ ルの数をいたずらに減らすのが関 の山。飛行形態になって、そいつ らの頭の上を飛び去るのが、利口 な人間の行動だろう。ストッパー やECMをうまく使って、ひたすら 逃げまくるのだ。



●同じような部屋が続くので迷いやすい。







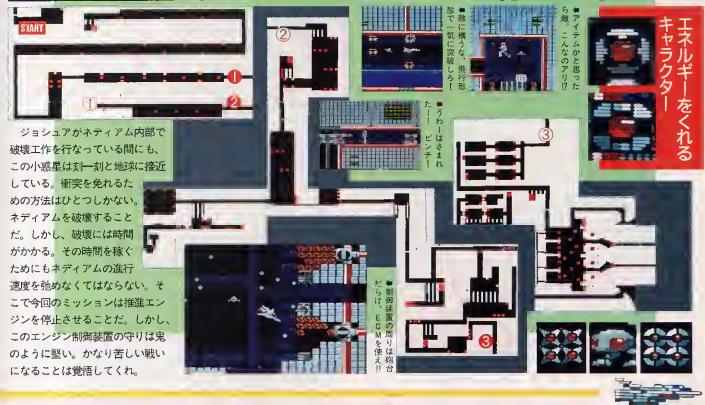






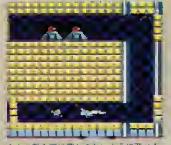


ネディアムのエンジ



ここから先はまさしく地獄。凄 まじい攻撃の連続ってカンジなの だ。敵キャラも、ほとんどがミサ イルでなくては破壊できないよう な堅いものばかり。しかし、こう いうやつらをいちいち倒している と、すぐにミサイルの弾数が尽き てしまう。極力、飛行形態で強行 突破して行かないとまずい。しか

も、この辺りに来ると、エネルギー をくれる敵の数も少なくなってい る。残りエネルギーとの戦いとい ってもいいほどシピアになってく るぞ。何度もやり直して状況を把 握し、もっとも効率のいい方法で クリアーしていかなくてはだめだ。 最終面の展開はとにかく凄い! 頑張ってクリアーしてくれ。



▲上の敵を下に落とさないように飛べ!





★壁の隙間から敵が這い出てくるのだ



★配管の中を行く面もある。



るでない





確かめてみてくれ

水游坛

天命の誓い

発売されてしばらくたつけど、みんなプレイしたかな? ちょっと変わった感じでなかなか楽しんでるんじゃない かな。今月の徹底は、勝つための方法をもう一度検討し てみようと思う。府州別勢力分布図など、見逃せない情 報が盛りだくさんだ。

■光栄 MSX2 11,800円/9,800円[税別](ROM/2DD)

勝つためには何をするべきか!?

『水滸伝』で勝利を得るために必要 なことは、とにもかくにも入材集 めとヘックス戦につきるよね。そ こらへんのおさらいを、もう一度 しておこう。

ゲーム開始当初は、やはりオー ソドックスに内政の安定に努め、 少し落ち着いたらすぐに、人材集 めに出かけよう。 "出向"のコマン ドで町に出て仲間を増やし、忠誠 度を上げて空白地に送り込む。こ れを何度も繰り返してゆけば、序 盤戦は何とかのりきることができ

ると思う。そうそう、隣接してい る国があれば、忘れずに軍事同盟 を結んでおこうね。とにかく高俅 一本に絞ってゲームを進めてゆく ことがかんじんだ。

あるていど国力がついて兵力も そろってきたら、少しずつ戦いを 仕掛けて領土を拡大してゆこう。 すべての強者に船を持たせること はもちろん、武装度と訓練度も最 大値にまで上げておくことを忘れ ちゃいけない。これだけのことを して、兵力を相手の国の3倍近く

25262526985262525252525

そろえることができたら戦いを挑

もう。よほど変なことをしないか ぎり、勝利はキミのものだ。

これは、あくまで正統的なやり 方であって、必ずしもこうでなけ れば勝てないということはない。 火計、妖術を多用し少ない人数で 攻め落とすこともできないことは ない。いや、あえてそういうきわ どい遊び方をしてスリルを味わう ほうが、魅力的だともいえるんじ ゃないかな。これは個人の好みに よるんだけどね。



★船は忘れずに買っておこう。

でも、ぐずぐずしていると北か ら攻めてくるという、金国の存在 が絶えず頭の中にあって、何をす るにも焦ってしまう。じゅうぶん に準備をしておけば勝てる戦いも、 少しだけ早めに攻め込んだために 残敗してしまったなんて、もう何 度やったことか。





こりゃ便利だ

MSXゲーム徹底解析

ゲームを始める時、どの国をね ぐらにするか、まずどこの国から 人材集めを行なうか、けっこう迷 うところだよね。そんな時に使え るとっても便利な府州別勢力分布 図だ。シナリオ1、シナリオ2と

もにゲームを始めてすぐの状態だ から、遊んでいるうちにどんどん 変わっていくのでそこだけ気をつ けてみてね。で、ひととおり眺め てみると、やっぱり北の府州のほ うがよさそうな感じだね。









人材を登用するにも戦いをしか けるにも、まずその情報を仕入れ ておかなければならない。水滸伝 に限らず、光栄のシミュレーショ ンでは必ず1コマンドとして数え られてしまうので、その月は情報 を見ることしかできなかったなん てことになる。

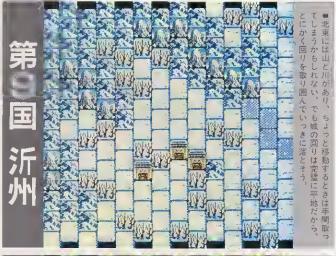
これが嫌でついつい敬遠してし まうけれど、やっぱりこれはよく ないことだと思う。遺憾に思うぞ。 やっぱりハンデだと思ってきちん

と調べたほうか男らしくて好感が 持てるってもんだ。正確な情報で 判断できるんだから、ゲームを進 めるのも有利になるはずだしね。 だから、これからは *私はちゃん と情報を見ます"宣誓をきちんと してからゲームを始める習慣をつ けておこう。なんてね。

怒濤のマップ公開だ!!

先月号の付録に引き続きヘック ス戦のマップをどど一んと公開し てしまうぞ。今回は高俅のいる府 州の南が中心で、全部で12府州だ。 必見のマップだと思う。こいつで 戦いがどんなモノになるかあらか じめ予想をつけておくと、何かと ラクだ。そんなわけで、じゅうぶ んに活用してほしいぞ。











MSXゲーム徹底解析



なかなか色がきれいだね この川を有利に使えるかどうかは

●ここも43国とおなしように川が多い地形だ。

なんだかんだいっても、やっぱ りシミュレーションは面白い。も

うすぐ『維新の嵐』が発売される。 これまた歴史もので今から仕上が りが楽しみだ。もうすぐMマガで 紹介できるはずだから、楽しみに 待っててちょーだい。他の機種で は光栄の新作、『提督の決断』が出 たみたい。こちらのほうも早くや ってみたいよね。



『上海』中毒のみなさん これはもっと遊べます!

ちょっと暇ができちゃったなあ、なんてときに手軽に楽 しめるのが魅力のパズルゲーム。その中にあって、これ ほどまでに中毒性を持ったものもない。そんな『上海』が、 新しく5種類のパターンを加えて『上海 』 となった! クリアーすれば、もちろん竜が登場! この竜が出るま では、なかなかやめるきっかけがつかめないらしいね。

■システムソフト MSX2 6,800円[税別](2DD)

©1989 ACTIVISION INC. Source code for video arcade system designed by Sun Electronics. © 1989 Sun Electronics under license from ACTIVISION INC. Personal Computer source code designed by System Soft. ©1989 System Soft under license from ACTIVISION INC. Original game design by Brodie Lockard.

この1本で当分は遊べるぞ

ひとつのパターンしかなかった ころでも、多くのファンを長い間 にわたって熱中させた『上海』。そ して、いよいよ発売となったこの 『上海 Ⅱ』では、さらに5つの新し いパターンが登場した。それぞれ に動物の名前がつけられているが、 なにを根拠につけたのかがよくわ からないパターンもあったりして、 まあそのへんは自分なりに解釈し てプレイしてみよう。

パターンが変わってもルールは まったく同じ。いろいろな形に積 まれた麻雀牌の山から、同種類の 牌を2つ1組でどんどん取り除い ていく。全部の牌がなくなればク リアーで、竜が登場する。自由に 取り除ける牌の条件は、上または 左右にほかの牌が接していないと いうこと。半分だけズラして接し ている牌もあるが、それは取るこ とができない。積み方によっては 左右が空いているかどうかがわか

りにくいこともあるので、慣れる までは取り除ける位置にある牌を 探すだけで、かなり時間がかかる ハズ。ま、仕方ないか。

困ったときはHELP機能を活用し よう。やり直しなしの一発勝負で プレイしたい、という真面目な人

もいるだろうけれど、誰も見てい ないようだったら2、3歩戻って もいいのです。Mマガが許します。 竜に、天晴"と言わせるためなら、 その時点で取ることができる牌を すべて表示してもらっても不正で はない……よね。

目が慣れてくるとつねに全体を 見渡せる余裕が出てくる。それに

同種の牌は4つずつあるわけだか ら一度取った牌を覚えておくと、 後になって便利。これも完璧に記 憶しておくなんて不可能だから、 半分は感覚的なものになってしま うかもしれない。普段あまり頭を 使わない人も、こんなところで使 っておけば脳ミソのしわが減るの を多少は防止できるかも……。

んな牌

①高い位置

どのパターンにおいても、高い位 置にある牌は優先して取り除きたい。 上下に同じ牌が重なっていたのを発 見したときなど、早めに手を打って おいて良かったと思うに違いない。

②中央から離れた位置



高い位置にある牌と同様、中央か ら離れた遠い位置にある牌にも気を 配っておくこと。どちらかだけに集 中すると、ほとんどの場合クリアー することは無理になる。

3 複数の牌にかかっている



『上海 I』で新たに加わったパター ンでは、複数の牌をふさいでいる牌 の数が多い。上下で重なっている場 合、下の牌が半分見えていることも あるのでチェックしておこう。



どの牌も同種が4個ずつあり、そ れを2組に分けて取り除くことにな るが、この組み合わせによって進行 がずいぶん変わってくる。先読みの ポイントは、取り除ける牌を見つけ てもすぐに取らず、ほかの場所にも 同種の牌がないかどうか探すこと。



目に休息を!!

このゲームをプレイするほとんど の人が、「あと1回だけ」と言いなが ら、結局のところ長時間プレイする ことが多い。しかもプレイ中はあま りまばたきもせず、日頃使わない集 中力を発揮する。目がボロボロにな る前に休憩しよう(経験者談)。

パターンによってコツも違ってくるぞ

TIGER



新たに加わったパターンの中で 最も基本に忠実で馴染みやすいの は、多分このTIGERだろう。

ここでは十字に位置する牌をな るべく早い時期に取りたい。これ らはみんな複数の牌にかかるよう に置かれているのだ。もし、この



十字に位置する牌どうしで取るこ とができる牌があれば、よほどのこ とがない限り先に取ってしまおう。 その後は、高さと横の広がりを縮 めるように取っていこう。

SCORPION

このSCORPIONでは、ほと んどの人が画面の上半分を崩して いくことばかりに気を取られやす いんじゃないかな。高さもあるし、 このパターンの中では比較的複雑 な部分なので、もちろん気をつけ るべきことではある。しか一し、 盲点になりやすいのが画面上で最 も下に位置する2段に重なった↑ 列。ここを放っておくと、必ず後 悔するハメになるであろう、うむ。





MONKEY

こ、これは目が疲れる。まずは 中央の横〕列を崩し、あとは高さ と左右のバランスを考えて取って いく。なーんだ、DRAGONなん かと大差ないじゃないか、と思う でしょ。でも半分だけずれてると すぐにでも取れそうに見えるので、 目が慣れるまではかなりはがゆい 思いをしてしまう。見えている牌 が多いのに取れない牌がほとんど というのはつらいものだっ。





SNAKE

どこから見てもSNAKEのこの パターンは、最初から取ることが できる牌が少ない。一歩間違える とすぐゲームオーバーになりそう だが、それほど深く考え込む必要 はない。だいたい、自由になる牌 がつねに少ないので、悩みたくて



も悩めないのだ。見えている牌も 少ないし、おおざっぱな先読みを したら、素直に取っていこう。



これもまた、取ることができる 牌を見定めるのが大変になってく るパターン。ただ、MONKEYと は逆に、取れないと思っていた牌 がじつは自由な位置にある場合が 多いのだ。中央部分でも、段差が あれば左右のどちらかが空いてい るわけだから取ることはできる。

左右の山のどちらかから集中的 に崩していくのもひとつの手だが、 運によるところが大きい。





DRAGON



ああ、これこそ「上海」だなあ。 以前からプレイしていた人なら安 心して遊べてしまうね。

中央に乗っている牌と、左右の 中央にある牌だけが複数の牌にか かっているが、それ以外はバラン スよく積まれている。だから取る



コツというのも基本に忠実に、初 めのうちは、高さと左右のパラン スを考えながら取っていけばよい。 横の列に同じ牌が含まれていると きには注意が必要だ。

基本的な注意点はこんなところ 解けるまでやり直しを続けるつ

だが、プレイする人によっては取 り方に癖が出てくる。癖が出るよ うになるってことは、かなり慣れ たってこと。しか一し、いつまで たっても竜にお目にかかれないよ うな癖ならとっとと直そう。

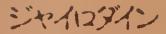
もりなら、FILEを順番に解いてい くのがお勧め。これならいつでも 同じ積み方に挑戦できるからね。 解けるまで1年でも10年でも好きな だけ時間をかけてプレイし続けて いいってわけだ。



探せばあるある、超優良ソフトくんたち

RETRO-MS

結局、どんな理屈を並べたてたところで、ゲームの優劣 は決まらない。遊んでおもしろくなくっちゃダメなので ある。と、ゆーことは、つまるところ、ゲームのおもし ろさに古い新しいはゼーンゼン関係なくなってくるとい う、当然ながら重要な結論が導かれるワケなのですね。



1986 タイトー(MSX1)

1番、亀山定吉。『ジャイロダイ ン」の歌をうたいます。「はぁー、 咲ーいーたー、咲ーいーたー、チ ューリップーの一は一な一が一、 な一らんだ一、な一らんだ一、赤 一白一黄色ージャイローダイン! は一コリャコリャ、イヤーン強引。 街を歩いていると、こんな歌が 聴こえてきそうです(©千倉真理 の映画も大好き!)。

ジャイロダインはアーケード版 より移植の、縦スクロールタイプ のオーソドックスなシューティン グゲーム。当時このタイプのゲー ムはゼビウスの影響を強く受けて いるものが多く、このゲームにし てもミサイルが空中弾と地上弾に 分かれてたり、ところどころに隠 れキャラがいたりと、それっぽい 要素が多分に含まれているのだ。



でも、MSX1なのにちゃんとな めらかスクロールするし、ちょっ と単調だけど仕掛けも豊富で、ゲ ーセンで人気が高かったというの もうなずけますな。まあ、とりあ えずこのテのシューティングゲー

にはそうなることとわかっていな がらも、ついつい引き込まれて禁 断の世界へと入っていってしまう。 麻雀にはなんとも不思議な魅力が ありますな。

この『てつまん』も、麻雀のそん な中毒的要素を隠し持ったソフト といえる。



ムは肩がこらないのがいい。ちょ いとヒマなときに軽一くプレイし て、心地よい緊張感と疲労感を味 わう。これぞシューティングゲー ムの最高の楽しみかただといえる でしょう。

まず、麻雀牌をはじめ背景のグ ラフィックが発売当初の水準から すると飛び抜けてキレイだったん だよね。おまけにすべての役がち ゃんと漢字で表示されるのも珍し かった。これが中毒性をグーンと 高める要因になっていたわけだ。

コンピュータ雀士の思考ルーチ ンはたいして強くないし、全体的 に操作性もあまりほめられたもん じゃなかったんだけど、なぜか当 時はすい寄せられるように遊びま くってしまった。最近の麻雀ソフ トにくらべるといくつもアラが目 立つんだけど、グラフィックや効 果音が独特の雰囲気をかもしだし ているからか、今でもなんとなく やり込みたくなるソフトである。

てつまん

1985 HAL研究所(MSX1)

デキのいいシューティングゲー ムはブレイしたあとに爽快感が残 るものであるが、麻雀の場合はホ ンモノだろうとゲームだろうと、 やり込んだあとには極度の疲労感 と後悔しか残らない。いつも最後

多光器 《 註 葉 葉 西田田島の二〇田



ちゃっくん ぽっぷ

1985 タイトー(MSX1)

これって、アーケードに登場し たときはあんまり人気が出なかっ たそうですな。まあ、それはいい として、パソコン版はなかなかに よろしい出来ばえであります。

シューティングゲームやボード ゲーム、スポーツゲームなど、あ らかじめ完成されているゲームシ ステムを持っているゲームと違っ て、このテのアクションパズルゲ

ームは、極端なハナシ、ゲームシ ステムを1本1本練り直さなきゃ ならないもんだから大変である。 しかもパズルって一ものは、複雑 にしすぎちゃうととっつきにくく なっちゃうし、かといって単純す ぎるとてんでゲームにならない。 ここいらへんのバランスを取るの がものすごくメンドーなのである。 でも、それだけあって、バラン





野球狂

1985 ハドソン(MSX1)

シューティングや麻雀ゲームな どと同様に、昔から人気が高かっ たのがスポーツゲーム。とくに国 民的スポーツともいえる野球ゲー ムは、そのなかでも群を抜いて人 気が高いのである。

今回紹介する『野球狂』も発売当

初はスゴイ人気で、売上チャート の1位を独走したりしていたもん

野球ゲームには昔からアクショ ン性を重視したリアルタイムもの と、本物の野球にできるだけ近づ けようとしたシミュレーションタ





ス取りがも一バッチリ! なーん てソフトが登場したときのインパ クトといったら、そりゃーも一強 烈なものがある。

この『ちゃっくんぽっぷ』を初め て見たときは、たんにキャラクタ ーがカワイイだけのゲームかいな、 ってなぐらいにしか思わなかった もんであるが、やり込めばやり込 むほどに、隠された味が、ジワジ ワーンとスルメのごとく現われて

イプのものの2種類が出回ってい た。どちらのやりかたにもそれぞ れ一長一短があるので、どちらの 方式が優れているなんていちがい には言えないものである。

でも、どうせ遊ぶならリアルで かつアクティブなもののほうがい いに決まってる。そんな欲求が渦 巻くなか、リアルタイムものとシ ミュレーションものの長所をうま く組み合わせて鳴り物入りで登場 したのが『野球狂』なのだ。

このゲームのすごいところは、 選手の名前や打率などのパラメー タなどを自由に設定することがで きるチームエディット機能をいち はやく採用しているところである。

今となっては大人気の『激ペナ 2』や『ファミスタ』をはじめ、多数 のソフトにチームエディット機能 が組み込まれているけど、当時と しては非常にめずらしかった。

このチームエディット機能のお かげで、リアルタイムでありなが らシミュレーションとしても高い

きたのだ。

主人公ちゃっくんの武器はちっ ちゃな爆弾だけ。こいつをうまく 使ってオリに閉じ込められたハー トを取り戻すのが目的なのである が、随所に仕掛けられている巧妙 なワナのおかげでなかなかうまく いかないのだ。遊び込むほどにド ップリとはまっていく。優良なパ ズルゲームは時のたつのを忘れさ せてくれるのである。



歯や球束が表示されるな



レベルにすることができたのだ。

スピードや打球の動きなどを見 るとさすがにかなり古さを感じて しまうけれど、今人気を集めてい る野球ソフトのゲームシステムの 基礎を固めたソフトであることは 間違いないだろう。

MSXグーム指南

こんにちは。ボクは技あり一本です。ボクの使命は、みんなを助けることです。どうです。 えらいでしょう。えっへん。でもね、キミからの援助も必要なのです。ゲームをプレイし ていて、「これは!」とか、「スッゲー!」というような技があったら、送ってほしいのれす。



シンセサウルス Ver.2.0

こんなものがあったとは!

音楽好きにはたまらないソフト、 『シンセサウルス Ver.2.0』。前作 にリズムエディットや、スコアプ レイやリズムプレイのモードで作 成したパターンをBASIC文に変換す るコンバーターが加わって、より ユーザーライクなデキになったよ ね。ところが、このソフトには、 とんでもなくスゴイものが入って いるのですよ、ダンナ。

スコアエディットモードとディ



★リズムエディットもこんなグラフィッカック クですると、はかどったりしてね。

き、F1 キーか F2 キーを押しな がら変えるのです。すると各モー ドのグラフィックがガラリと変わ ってしまうのですよ、これが。

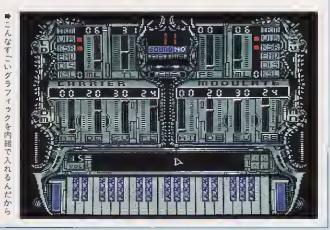
スクモード以外のモードにすると

F1 キーだとちょっとグロテス クな、ギーガーをホウフツさせる グラフィックが、「F2 キーだとツ ルンとしたメカニックのグラフィ ックが現われます。スゲエゼ!!

情報提供:埼玉県 吉岡研吾



★オドロオドロしいけど、よく見りゃカ ッコイイなあ、これ。かなりイカスぜ!



抜あり

ディスクステーション秋号

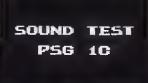
ミュージックモードですの

あいかわらずの人気をほこって いる『ディスクステーション』。こ の技はどっかの雑誌にも掲載され ましたが、掲載前から我が技あり 一本あてにも送られてきていたの て、あんて掲載します。

『アレスタ外伝』のタイトルが表 示されたら、カーソルキー(なんで もいい)を24回押すのです。すると、 ミュージックモードになります。

F1 キーで元に戻るのよ。

情報提供:千葉県 菅原政直



★カーソルキーの上下で音源、左右で曲 の選択なのです。お一、トレビアーン!

拡あり

激突ペナントレース2

同じチームで試合しよう!

エディットしたチームに限りま すが、同じチームで試合できるの です。これをするには、戦わせる チームを一番後ろに入れておいた ディスクを用意しましょう。

セレクトチームでプレイヤー1 を決めたあと、プレイヤー2にカ



童ぎょえー! どっちがどっちかわかん ないぜー。まあ、あたりまえですけど。

ーソルを置き、カーソルキーの左、 スペースキーの順に押します。も し、右側に表示されていたらカー ソルキーの左、上、スペースキー の順に押しましょう。これでバッ チリ。なんか複雑な気分……。

情報提供:栃木県 山本忠久



★すがさわ投げた! すがさわ打った! ちなみに私は打ってるほうのチームです。

有効

ディスクステーション7号

時間によって変わるのです

この中に『魔導物語』の予告デモ が入っているよね。そう、最初は すっごいシリアスタッチで迫って おきながら、途中でガクンと落と す、かなりおマヌケなデモのあれ だ。じつはあれ、見る日や時間に

よってメッセージが違うのだ。夜 に見ると、女の口がさも眠そうに 登場する。この女のコのメッセー ジは4種類あるみたいなのだ。 時間をおいて見てみようね。

情報提供:千葉県 村上一郎



よくできてるなあ。オチもあるし……。

効果



■発売日も変わるぞ。キミのMSXの中の 時計を、ちゃんと合わせておくようにね。

激ペナ2

55555555514.

最近、ぜんぜん意味のない技が 送られてきますが、じつはこれも

★ヘンな名前のチームのようですけど、 このチームと試合はできません。あーあ。 そんな技のひとつです。

3チーム以上エディットしたデ ィスクを入れておきます。CPUと 戦う、にして、自分のチームを選 択する。次にCPUにカーソルを合 わせ、スペースキーを押したのち、 一番上にSTARSがくるようにし、 カーソルをCOCOMOSに合わせ、カ ーソルキーの左を押そう。終わり。

情報提供:石川県 後藤芳之

激ペナ2

有効

しつこい胴上げはこれで!

ペナントレースが終了すると、 選手がワーッと集まって胴上げを するでしょ。あれってさ、自分の チームが優勝したときはいいんだ けど、それ以外のチームが優勝す るとね一。腹立たしくてさ一。で しょ? そんなときは慌てない。 INS HOME K L のキーをい っぺんに押しましょう。ほーら。 イヤーな胴上げが終わってタイト

ルに戻ります。いいでしょ? 情報提供:北海道 松見成教



倉胴上げって、長いんだよね−。ほんと に困っちゃうわーん。という奥様はこれ。

果胶

ボスコニアン

意味ねーんだよなあー

懐かしいですね、ボスコニアン。 えっ、どうしてそんな昔のゲーム の技を載せるのかって? いやー、 いい技がなくってね一。うそ。ナ ムコから『ディスクNG』が発売にな るからさー。先取り一! なーん



★はいはい、これがボスコニアンのタイ トル画面です。よーく見てみてよーん。

ちゃって、そんなことないけど。

で、技っていうのはですね、タ イトル画面のときに、STOPキー を押すだけなんです。あっ物を投 げないで。あいたっ。……えーん!

情報提供:大分県 橋本裕二



●で、これが技をかけた後。どうです、 大きく変わったでしょ。ごめんなさい。

10724

キモも有段者をめざせ!

このコーナーではMSXゲームの ウラ技、攻略法、マップ、イラス ト、その他なんでも募集している のだ。誌面に採用された人には全 員、1,000円分相当の全国共通図書 券をプレゼント。また、技の切れ 味に応じて、一本(5点)、技あり (3点)、有効(2点)、効果(1点)、 教育的指導(-1点)のランクに分 けられ、それぞれの点数が加算さ れる。5点とったあかつきには有 段者とみなされ、市販のゲームソ フトの中から好きなものを1本プ レゼントする。最近、ちょっとパ ワー不足なので、みんなも腰に力 を入れてがんばってクレゾール。

クラディウス2

第22011トに Qバートを差す! ヤーム中F1でポーズをかける

1 711-187-7-7° LARSISTH 2

② ステージスキップ

NEMESIS 一定時間無敵

METALION 4

と入力し、「F1」でポース"を解除! ●120ディウス1本ちょーだい! 刊07-24 東京都港区南青山6-11-1

青山太郎 03-486-1824

京 都 都港区

南 世上山 6-11-1





ワンダラー フロムイース

イースの名前はついているものの、中身は新しく 生まれ変わったといっていいほど変貌をとげたシ リーズ最新作『ワンダラーズ フロム イース』。今 月はイルバーンズの遺跡までの冒険を追ってみる。

■日本ファルコム MSX2 8,700円「税別」(2DD)

続編であって続編でない? アクション性を重視したRPG

ついに出た『ワンダラーズ フロ ム イース』(以下『イースⅡ』)。こ れはあの『イース』、『イース 』』に 続くイースシリーズの最新作だ。 とはいえ、その中身はまったくの 別物といっていいほど変わってい る。まず、前2作と決定的にちが う点が、ゲームシステムが横スク ロールタイプになったこと。この ため実際のプレイした感じは、ほ とんどアクションゲームのノリに なっているのだ。登場人物も主人 公のアドルと相棒のドギをのぞけ ばすべて一新されているので、前 作とはまったく違う路線なんだ、 ということを頭に入れておかなけ れば最初はとまどうかもしれない。

日本ファルコムのほうでもこの ゲームに『イース II』というタイト ルをつけなかったのも、そんな理 由のためなのだろう(このゲーム のタイトルはあくまで『ワンダラ ーズ……」であって、ファルコム側 でもイースⅢという表記はいっさ いしていない。ただ、通り名とし だけなのだ)。ただ、これだけプレ イシステムが変わっているのにも かかわらず、ゲームの雰囲気はイ ースシリーズだということを感じ させる。これは不思議といえば不 思議ではある。まあ、難しいこと を言ってはみたけど、要はゲーム がおもしろけりゃいいわけだ。



●フェルガナ地方 の全景。イースⅡ の移動はマップを 通して行なわれる 新方式がとられた。

Wanderers from Ys

Wanderer=放浪者 つまりタイ トルを直訳すると、「イースの地か ら来た放浪者たち」ということに なる こういうタイトルになった 理由は、イースⅢの冒険の舞台が フェルガナ地方と呼ばれるドギの 故郷での物語になったからなのだ そもそもイースというタイトルは、 イースと呼ばれる土地を舞台にし

ータイトルの由来-

だためにつけられたものなので、 イースⅢのようにドギの故郷であ るフェルガナ地方を舞台にした話 の場合、単純にイースⅡとは呼べ ないわけ、

ファルコムでも最初、このゲー ムのタイトルをイース冊とするか、 アドルの冒険の新シリーズとして 出すか悩んだらしい

イースシリーズの特徴に、シナリ オの完成度の高さが挙げられる。特 に、"魅せる"という部分での演出は、 他のゲームに比べて群をぬいたでき 映えとなっている。たとえば、イー ス【で登場したスポット処理。洞窟 の中に入ると自分のまわりだけが表

の戦いといった緊迫感を味わわせて くれた。

イースⅡの場合は、これはもうシ ナリオの勝利。リリアを救うため、 最上階へと急ぐアドル。だが階段を 上がるたび、無情にも鐘の音がひと つ、またひとつ鳴り響く……。つねに プレイヤーを驚かせる演出をみせる

のがイースシリーズといえるわけだ。 今回のイースⅡで目を引くのは、 多重スクロールによる演出効果。イ ースⅡは全シーンで多重スクロール が使われていて、イベントがこの中 で自動的に進んでいく。オープニン グは映画を観ているかのようだ。







今回の冒険の拠点になるのが、この ドギの故郷でもあるレドモントの町。 町の人の話を聞けば、アドルの目的 もおのずと見えてくるはずだろう。



採石場が襲われた!

物語は前作から3年後。元盗賊 のドギを相棒にして旅を続けてい たアドルたちはある日、隊商の一 団からフェルガナ地方で原因不明



のヒロイン

の災難が起こっているというウワ サを耳にした。この話を聞いて、 驚いたのはドギだった。なぜなら、 この地方はドギの生まれ故郷だっ たからだ。もちろん、アドルはド ギの心中を察し、一路フェルガナ へと向かい始めるが……。

イースⅢの物語はちょうどふた りがフェルガナのレドモントの町 に着いたところから始まる。町の 中ではドギが昔働いていたという 宿屋や、ひとり息子のボブを魔物



★おや、町の入り口に人が集まっている。 何かあったのかな? 話を聞いてみよう。

に襲われすっかり元気をなくして いるアイーダおばあさんたちの話 を聞くことができるだろう。もち ろん、アドニスの武器屋とアイテ ムショップのシンシアで最低限の



★困っている人たちを見ると、ついつい 助けてしまうアドル。さすが、主人公。

装備はしておきたい。とりあえず、 持ち金の1,000ゴールドでショート ソード、レザーアーマー、ウッド シールド、薬草が買えるはずだ。

町の入り口まで行くと、採石場 が魔物に襲われたという話を聞か される。もちろん正義感の強いア ドルは、採石場に閉じ込められた 人々を救い出すことを町の人に誓 う。こうして、ついにアドルの新 たな冒険が始まったのだ。



アイテムショップシンシア アドニスの武器屋

BPGのパイオニア

これ以後のアクションRPGに多大 な影響を与えた記念すべき第1作、 『イース!』。イースシリーズの、誰 にでも解ける適度なバランスという



コンセプトは、このイース」で確立 されたわけだ。

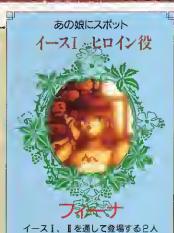
また、次から次へとイベントが起 こっていき、プレイヤーをはらはら させるシナリオのデキも素晴らしく、 イース「が出たその年、読者が選ぶ トップ20でRPG部門、サウンド部門 の年間1位を勝ちとったほどだ。

このゲームで画期的だったのは、 *半キャラずらし"なんて言葉が生ま れた戦闘システム。敵との戦闘は、 キャラクターどうしがぶつかるだけ という当時にしてもかなりシンプル なものだが、キャラクターを半分だ けずらしてぶつかれば、プレイヤー 側はいっさいダメージを受けずに倒



スのMSX版が出たことでディスク の普及率が高まったほど、人気がでた。

せるので、アクションがへたな人で も先に進めるようになったことだ。 シナリオにも昔のゲームによく見ら れた、いやらしいひっかけをなくし て誰にでも楽しめるような難易度に した、プレイヤーに優しいRPGな のだ。



の女神のうちのひとり。イースまで

は、レアと一緒にイースの地を守る

守護神となりアドルを助けてあげた。

ティグレーの 採后場

採石場に閉じ込められた町の人を救 うため、単身魔物のひそむ坑道に乗 り込むアドル。最初に冒険すること になるステージだ。魔物を倒せ!



エドガーさんを救い出せ

今までレドモントの町の人々の 生活をささえていた採石場。この 場所に魔物が現われて、そのうえ 町の実力者であるエドガーさんが けがをして閉じ込められてしまっ たのだから町の人の心配はただご とではない。ここでアドルが最初 にやらなければいけないことはエ ドガーさんを救い出すこと。アド ルほどの勇敢な剣士にとってはこ

んな使命はたやすいことだろう。

と思ったら、あららアドルはい つの間にか弱くなっちゃってるみ たいで、坑道のいちばん弱い敵に 二三度突かれただけであっけなく 倒れてしまった。う一ん、ここは



●一番弱い敵とは いえ、レベルの低 いアドルにとって は強敵。地道に倒

しょうがない、地道

に敵を倒してレベル

アップ。レベルが2

(なるべくなら3)以上

になるまで奥には進

まないことだ。

HP回復は外に出るだけ!

敵の攻撃を受ければ、経験を積んだアドルとは いえ、ダメージを受けるのは必至。敵がいる通常 の戦闘をしている場所でこれを回復させるには薬

草を使うしかない。た だ敵のいない場所、た とえば町の中やステー ジの入り口なんかでは 自動的に回復してくれ る。危なくなったら、 無理せずに帰ることだ







アクションRPGの傑作!

この作品についてはもういうこと がない。発売されてから1年以上経 つソフトだけど、現在発売中のアク ションRPGとくらべてもまったく見



劣りしていない。それほどイース I は完成されたRPGなのだ。物語は前 作のイース【からの続き。というよ り、制作者サイドでは初めからこの 両方をひとつのつながったストーリ 一として作っているので、前作でわ からなかった謎も、このイース『で 明かされるわけだ。ゲームシステム も魔法が使えるようになったりと、 より完成の域に近づいている。

シナリオもまさに感動の連続で、 鐘つき堂で死の宣告をするチャイム (わからない人はぜひプレイしてみよ う) や、最後の戦いの直前に仲間が アドルを励ましに来てくれるシーン など、今でも思い出すことができる

印象の深い場面が多かった。

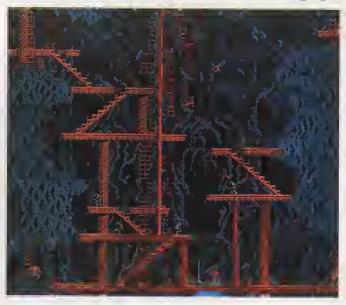
このイース『がでたあとにもアク ションRPGはたくさん発表されるが、 イースⅡに影響を受けたものがけっ こう多かった。



一度はプレイしてみることをス スメるぞ、今でも遊べる傑作RPGなのだ。



アドルを自在に使いこなそう!



このあたりから敵の攻撃も厳しいものになってくる。アドルのレ ベルも、最低3以上はほしいところ。ここで覚えてほしいのは、 アドルの基本的な動きだ。剣をふるタイミング、そしてジャンプ したときの落下地点をカラダ(指?)で知っておこう。空を飛ぶ敵 に対してジャンプしつつ倒すといった変則攻撃などなどすべての 技をここでマスターしておくこと。道のりはまだまだ長いのだ。

坑道を抜けると、縦スクロール するかなり広い場所に出る。ここ でアドルの最終目標レベルは、5。 これだけあれば、この先にいるボ スとは(なんとか)対等に戦えるは ず。とりあえず最初は敵を倒すこ とでガンガンレベルを上げてやっ てほしい。また、大きいマップの 左下にもマップは続いているんだ けど、今はまだ扉に鍵がかかって いて通ることはできない。ここは しょうがないので、まず宝箱の中 身だけを取っておくだけにしよう。



★このように階段の段差をうまく利用す れば、安全に敵を倒すこともできるのだ。



まめにセーブしないと、後で泣きを みることになるぞ。体力にも気をつけて。



幸せを呼ぶ 驚異のリングパワー!

冒険の途中に手にいれることのできるさま ざまなアイテムの中にリングがある。じつは このリング、隠れたファンが急増中のアイテ ム。今回はその効果のほどをうかがってみた。



●神秘の力を持つ、魔 法のパワーリングです。

今、冒険家たちのあ いだでちょっとしたブ 一ムになっているのが この魔法のリング。は めているだけで「ボス を楽に倒せるようにな った(冒険家・19歳)、



「体の調子がよくなり、戦闘中体力が回復して いく気がするね」(剣士・28歳)、「好きだった 彼氏から誘いの言葉が」(学生・16歳)など、喜 びの声しきり。これは通常の店では手にいれ ることはできず、特殊なルート(冒険中の宝 箱、個人譲与など)でしか入手できないように なっている。ぜひその効果をお試しのほどを!





★坑道を進んでいくと、いきなり正体不明の謎の男に出会った。悪 者とは決めつけられないけど、なにかうさんくさそうな男だなあ。

採る場でアドルが倒さなければいけない相手は、この2匹だっ!

アドルが戦う最初のボス。分身攻撃と 剣による、派手な複合攻撃が特徴だ。

縦スクロールの右上、ち ょっと普通じゃ行きそうに ない場所に最初のボス、デ ュラーンの部屋がある。ボ スの部屋に入ると音楽もそ れらしい音楽になるのです ぐわかるはずだ。 ボスとの



戦闘はいつでも逃げることはできる けど、いちおうセーブはしておきた。 い。デュラーンの主な攻撃は、空中 を飛び回る無数の剣。これ以外にも 雷撃を放ってきたりするため、長期 戦になるのは絶対にさけたい。ふせ ることで剣の攻撃はかわせるので、 ほふくしながらの突きで一気に倒し てしまおう。

↑近づくとすぐ分身して逃げてしまう



★ポスを倒せば、ロングソードが、

戦闘シーンがほとんどアクショ ンになってしまったイースⅡのボ イントは、「いかにアドルを自在に 動かしきれるか」ということにつ きる。敵の攻撃を受ける前に、こ ちら側が速攻で倒してしまえばダ メージを受けることもないわけだ (なんか、当たり前のことを言って るな)。さあ、究極の操作にあなた もレッツ、トライ!

中級・もしものときの変則技

あまり使わない技だけど、ふせ ながらの突きと上突きは意外など ころで役に立つ。アドルの足元を うろつく敵はこのふせ突きじゃな いと倒せないし、真上から突然降 ってくるような敵に対しては真上 への突きしかないのだ。練習せよ。





初級・剣の当たり判定を知る

攻撃の基本である上段切り。基 本中の基本であるこの攻撃方法に も、実は高度なテクがある。アド ルの攻撃判定は剣の部分でされて いるので、アドルが攻撃をすると き、後ろに剣を出した一瞬の間を うまく使えば振り向かずとも、後 ろの敵を倒すことができるのだ。

また、アドルの当たり判定より 剣の当たり判定が大きいのを利用

して、アドルが 絶対にダメージ を受けないとこ ろから敵を倒す といった安全な 方法もとれる。



上級・基本動作の複合技

だいたいの操作に慣れたなら、 今度はいろいろなテクニックの複 合技を習得しよう。これは覚えな くてもクリアーはできるものだけ ど、いかに無駄な動きをなくして 最小限の動きで倒すか。つまり戦

いの中に美しさ を求め、他人に 美しいプレイだ、 と思わせるよう なプレイをここ ろがけるわけだ。



採石場のトリをつとめるボスが、 翼を持ったスフィンクス。強敵だ。

デュラーンを倒してロングソー ドを手にいれたアドル。さっそく、 さっきの謎の男がいた場所に戻っ てみよう。でも、アドルのヒット ポイントが少なくなっている場合





- ★勝てないと思うならレベルを上げろ
- ■爆発に巻き込まれると一気にピンチ!

エルフエール

は無理をせずに町に帰ることだ。

奥に続く階段を下りて行き、滝 を真下に下りていくと、やがてボ スの部屋にたどり着くだろう。こ の部屋の中に採石場のラストのボ ス、エルフェールがいるのだ。こ いつの攻撃パターンは2通り。ア ドルが離れているときはウェーブ と呼ばれる光線を2発出してくる。 この攻撃はそれほど怖くないんだ けど、アドルが近づいたときの頭 から放つ稲妻がクセモノ。この爆 発はとんでもなく破壊力があるの で、エルフェールの頭が光ったら すぐに逃げなければならない。

では、こいつを倒すにはどうす ればよいのか。まず、アドルのレ ベルを5以上にして、パワーリン グかシールドリングを装備させる ことだ。そして一気に突っ込んて 2回ダメージを与えたら、すかざ ず後退する。この繰り返しでなん とかなる。薬草の用意も忘れずに。



ふたたび謎の男が登場

エルフェールを倒すと、"落日の 彫像"というアイテムを残してい った。とりあえずもらっておいて さらに部屋の奥に進むと、やっぱ りいましたエドガーさん。でも、 部屋の中にはさきほどの謎の男も 一緒にいるようだ。やばい、こち



★「今回は見逃してやる」と言われてもね え……。この男の正体はじきにわかる。

らはさっきの戦いで薬草とリング パワーを使ってしまったから、も し戦いになったら勝てないよー、 なんて思っているうちに男はキザ なセリフをはいてさっさと引き上 げてしまった。強そうなことを言 うわりに、逃げ足の早い人だな… …。とりあえず、エドガーさんの 無事を町の人に報告しよう。



●結局、採石場がやられてしまった。い ったい、これからどうすればよいのか。



イルバーンズの 濁跡

うっそうとしげった森に囲まれた古 代遺跡イルバーンズ。遺跡の内部は 迷宮のようになっているうえに、熔 岩に囲まれた場所もある難所地帯だ。



エレナの話を聞いてみよう

エドガーさんを魔物の手から救 ったことを町の人たちに報告した アドル。ただ、ドギがアドルを捜 しているようだ。さっそく、ドギ のいる宿屋に行ってみよう。する と、わっ! オープニングでちら りと顔を合わせたエレナがいるじ ゃないか。とりあえず、彼女の話 を聞いてみるか。

ふむふむ、どうやらこの町の神 父であるピエールさんが、遺跡の 彫像(どうやらこの彫像は、採石場 で手にいれたアイテムと同じ種類 のものらしい。ただ、使い道はま



●ムチを振り回して攻撃をしてくるシグルドには、真 上からの攻撃が効果的。早め早めに倒していくことだ。



●町に帰ると、町の入り口でドギがアド ルに話したいことがあると言うが……。

だわかっていないんだけど)の調 査に行ったまま、帰ってこないと いうのだ。それに、エレナの兄で あるチェスターも半年前からマク ガイア城で何か怪しいことを行な っているというウワサも聞く。エ レナの話をまとめたところ、チェ スターというのは坑道で出会った 例の男のようだ。ドギもチェスタ

> 一のことを知ってるらし く、いろいろと昔のチェ スターの話を聞かせてく れる。どうやら、チェス ターの行動には何かウラ があるらしく、単純に彼 を悪者とは決めつけられ ないような気がする。



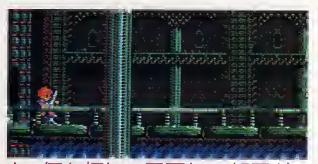
★ドギのいる宿に戻ると、そこにはエレ ナの姿が。頼みたいことってなんだろう。

遺跡内で何が起こっているのか は知らないが、とにかくピエール さんを捜し出すことが先決だ。マ ップはほとんど一本道なので迷う ことはないと思うけれど、下にお りるときに敵の待ち伏せ攻撃にあ



★なんと、坑道にいた謎の男の正体は、 エレナの兄であるチェスターだったのだ。

うことがたまにある。このあたり は地形を覚えて進むしかないだろ う。途中、神殿内でスモールシー ルドが置かれているので、確実に 入手しておきたい。こまめにセー ブすることも忘れずに。



ん、何か怪しい雰囲気の部屋が・

個性的なイースの登場人物たち

イースシリーズがこれだけ人気が出 た理由は、シナリオやバランスの良さ だけではなく、アドルをはじめとする 個性的なキャラクターたちの魅力も大 きい。実際の映画でも、たとえシナリ オだけが良くできていたとしても、役 者側にそのキャラクターを演じる力量 がなければ観るものに感動を与えられ ないわけだからね。

そういう意味では、イースのキャラ クターたちはみな名役者といえるので はないだろうか。中でも、主人公のア ドルに次いで渋いサブキャラクターと

して忘れてはいけないのがドギ。イー ス】ではドギの元盗賊という設定を活 かして、アドルが牢に閉じ込められた ときに、何度も助けに来てくれた。ア ドルにとってドギは命の恩人でもある わけだ。イース [でもクライマックス 寸前にアドルを励ますために登場する し、今回のイースⅢでもアドルの相棒 として登場することになる。こういう 心憎い演出が、イースが質の高いドラ マとして成立している理由なのだろう。

ただ、前作で活躍したヒロインたち が登場しないのは少し残念だよね。



★アドル・クリスティ ン。言わずとしれた主 人公である。つねに朱 知の世界を追い求めて 世界を旅する若い冒険 家だ。現在はドギと一 緒に旅を続けている。



★元盗賊のドギは、前 2作でアドルの危機を 幾度となく救った命の 恩人だ。今度のイース ■では、10年ぶりに故 郷レドモントの町に戻 ることになる。



◆ 今回のヒロイン、エ レナの兄。ドギの幼な じみでもある。とある 理由によりマクガイア 王に仕えているため、 アドルの行く手を何度 か邪魔してくる。

アドル最大の ピンチ! 熔岩地帯の先に 待ち受けるものは

捕らわれたアドルは・・・・

神殿内の怪しい雰囲気の部屋に たどり着いたアドルは、なにやら 足元から男の話声が聞こえてくる ことに気づく。ここからは何もし なくてもシナリオは勝手に進んで



★何か下のほうから話声が聞こえてくる。

いくので、プレイヤーはただ物語 を追っていくだけでいいようにな っているのだ。

声の主は行方不明になっていた ピエール神父とチェスターのよう だ。様子をうかがっていたアドル だったが、チェスターに気配を気 付かれてしまい、アドルは兵隊に

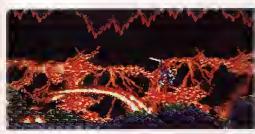


★やばいっ! チェスターに気付かれた!

捕らわれてしまうのである。 ここはストーリー序盤の最大 の見せ場ともいえるシーンだ。 キャラクターの視線を追うよ うに画面が上下にスクロール していくといった映画を観る ような演出の仕方は、圧巻の 一言につきるだろう。







●地上からふき出る 炎をうまく避けて進 むこと。相手になっ ても何もいいことが ないのだ。

いきなり熔岩の海

チェスターに捕らえられたアド ルは、崖っぷちから非情にもつき 落とされてしまう。そしてアドル が最後に着いた場所が、今までと はうって変わった雰囲気の熔岩地 帯。ここは年中火山が活動してい るためか、火の玉が休むひまなく 上から降ってくる。それに敵もい やらしい動きをするものが多く、 アドルのそばでワープして体当た

りをくらわす火の鳥などがいる。 でも一番困ったことは、一度この 熔岩地帯に落ちたら町に帰ること ができなくなってしまうことなの だ。どうやら右側の通路から帰れ るような感じはするんだけど、熔 岩の海にはばまれて今はまだ帰る ことはできない。とりあえずここ に着いたらすかさずセーブをして おくことを勧める。

とはいえ、レベルも上げていな いうちにここに来てしまったプレ

イヤーのために、特別にヒントを 教えてあげよう。スタート地点か ら一番左側の崖をよく見ると、な にか実のようなものが生えている のがわかると思う。じつはこれ、 体力を全快させる薬草なのだ。こ の薬草はいくら取ってもなくなら ないので、これさえあれば体力の 心配はまったくなくなるわけだ。

これさえわかっち やえば、このステー ジは意外にオイシイ。 ただ注意したいのは、 地上にふき出す火炎 と上から降る火の玉 は倒せないこと。ひ たすら逃げるしかな いわけだ。



★右側は熔岩で道を阻まれているために、 最初は町に戻ることができないのだ

この後、イルバーンズの第1の ボス、ギャルバとの対決が待って いるんだけど、それは次号で。



•メーカーが語る•

ようやく出た、といった感の あるMSX2版イースⅡ。全編にお いて多重スクロールを使った、 まさにハードの常識を超えたソ フトといえる。そこで今回は、



このイースⅡ制作にあたっての裏話 を聞くために、立川のファルコム本 社に出かけたのだ。

このイースⅡを作ろうとしたきっ かけというのはどのような理由から なのか。そのへんを企画部長の井上 さんにズバリと聞いてみた。

前作のⅠとⅡはもとからひとつの シナリオだったというのは有名な話 ですが、Ⅱはまったく別のストーリ 一になってますよね。

「うん、じつはね。イースのシナリ オはⅡで完結しているんです。でも

イース||の原型!? 夕焼けの鐘つき堂



ース 』の鐘つき堂 プレイしてい 一番印象深いシーンだったな

ね、イース『で鐘つき堂のシーンが あるでしょ。ここのシーンは、トッ プビューではなく多重スクロールを 使ったサイドビューの画面にしたん です。まあ、これは演出の一部とし てこういう試みをしたわけなんです



が、出来上がったものが予想以上の 美しい仕上がりになっていたわけで す。この画面をぜひ新しいゲームで 使ってみたい、そういうところから Ⅲの開発プロジェクトは始まってい るわけです」



ムゾンII

さて、これで3回目になる『クリムゾン I』の解析 もいよいよ後半に突入したわけだが、冒険はまだ まだこれから。複雑な迷路やら、とんでもなく強 い敵がわんさか現われて、た一いへんなのだ。

■クリスタルソフト MSX2 7,800円 税別 (2DD)

カーロフの村



南西の海に浮かぶ小さな島に、 ひとつの村が見える。そこが、カ 一口フの村だ。さっそく寄ってみ ると……、なんと村には人間がひ とりもいないのだ。いるのは犬だ けで、宿屋に入っても武器屋に入 っても、犬が出てきて「わんわん」と しか言ってくれない。当然、宿屋 で休んだり、武器や道具を買った りすることもできないわけ。だか ら、この村に来る前には、ほかの 町や村で装備を万全にしておくこ

とが必要なのだ。

さて、いくら大しかいないとは いえ何もしないで帰っても先に進 まないよね。 ひととおりすべての 犬に話しかけてみよう。1匹だけ、 地下の洞窟の入り口を教えてくれ る大がいるはずだ。大の言うとお りに橋を渡ってうろついてみると、 ほ一ら、階段があったでしょ。

階段を下りると、そこは悪の科 学者ドクターマウラの隠れ家だ。 村の人々は、このドクターマウラ の実験のために大にされていたの である。村の人々を元の人間の姿 に戻してあげるには、ドクターマ

ウラに会わなければならない。

ところがドクターマウラという やつ、じつはとっても弱いのだ。 クリムゾンの命令でやっていたと 告白し、探知機だけを残してさっ さと逃げだしてしまう。探知機を 何に使うかは地上に出て、人間に 戻った村人に聞いてみよう。古代 エネルギーを探すために必要なの だと教えてくれるぞ。

古代エネルギーは、クリムゾン を倒すために、なくてはならない もの。そして、水上しか走れなか ったネプチューン号も、これによ って潜水できるようになるのだ。

わんわんつ



わん わん

★どこへ行っても犬ばっかりだわんわん



●ほかにも何か言ってほしいわんわん



★おお、この犬が何か言っているわんー





ネオスプラッターが現われた

洞窟の入り口にいる門番が、ネ オスプラッターだ。こいつがとっ ても強一い。ドクターマウラが何 もしてこないぶん、このネオスプ ラッターには心してかからないと、 すぐに全滅させられてしまう。

ネオスプラッターを倒すには、



まずひとりで出てきたときだけを ねらうこと。複数で現われた場合 はひたすら逃げて、こちらからは 手を出さない。何度も繰り返して、 ひとりで現われたら戦おう。決し てオートキーにはしないで、うま く魔法を使いながら攻撃するのだ。

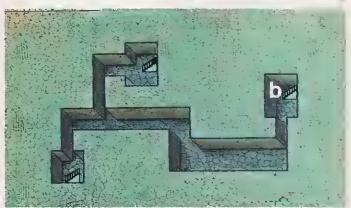


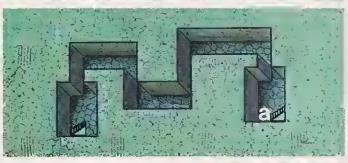
COMMAND?

ドクターマウラの隠れ家

カーロフの村の地下の洞窟に入 ると、ドクターマウラの隠れ家が ある。この洞窟は、地下2階に下 りる階段がいくつかあり、さらに 地下2階は3つの洞窟に分かれて いる。ドクターマウラがいる場所 は、そのうちのひとつだ。どの階 段を下りればどの洞窟へ出るのか、 ということを確認しながら進んで いこう。ドクターマウラは襲いか かってこないから安心していいぞ







ドクターマウラから探知機 をもらったら、さっそく古代 エネルギーを探しにいこう。 しかし、どこで探知機を使え ばいいのか? そうだ、エル パの町の人に聞いたヒントを 思い出すのだ。ね、もうわか ったでしょ? その場所に行 ってみると勝手に探知機が鳴 り、めでたく古代エネルギー を見つけることができるぞ。



代エネルギーを探せ!

ザラガスの城

古代エネルギーを手に入れて潜水できるよ うになったら、カーロフの村の近くに潜って みよう。海底に、ザラガスの城があるはずだ。 城の中に入ると、王様に姫の頼みを聞いて ほしいと言われる。その頼みとは、海賊に盗 まれた涙の真珠を取り戻してほしいというも の。そして、それは海底のどこかにある塔の 中に隠されているらしいのだ。お姫様の頼み を聞いてあげれば、城にある宝物をくれるっ ていうから、ここはなんとしても真珠を捜し に海底の塔へ行ってみよう。

海底の塔の位置は、城の中の人がヒントを 教えてくれるのだ。塔で真珠を取り戻し、再 び城に行けば、たくさんの宝物がキミのもの となる。その中には重要なアイテムもあるぞ。



わるものに わたしの だいじな なみたのしんじゅを ぬすまれましたの



海底の塔は3階建てで、2階へ上がる階段 さえまちがえなければ、あとはそれほど複雑 にはなっていない。その階段は、手下を倒し たところから左の通路へ進めばあるはずだ。 2階に出たら、すぐ左にある階段を上がれば、 もうそこは3階。アンガスのいるところまで は1本道だから簡単に行けるだろう。さて、 そのアンガスも口先だけのやつで、すぐに逃 げて行ってしまう。あとに残された真珠を持 って、ザラガスの城へ戻ろう。







勇者の鳥

エルパの町とアルタイルの町の間に ぽっかり浮かんでいるのが、勇者の島。 島に入ると手前に飛行の塔がある。こ こで、老人から聖なる翼をもらうこと ができる。これに乗ることによって、

北にある勇者の塔まで一気に 飛んで行けるのだ。

勇者の塔では前作の主人公だった勇 者から、古代の剣、古代の盾、古代の よろいの3つのアイテムをもらえるぞ。 これらは、勇者が装備することができ る最強のアイテムなのだ。



そこにある せいなるつばさに わしのてて うちたおしたかったが ならん それも

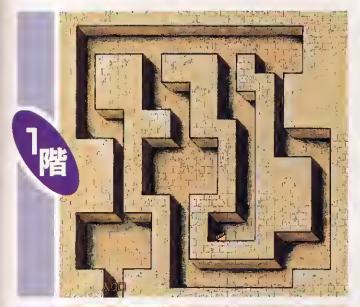
楽人からもらった聖なる翼で勇者の塔へ 感激 / ●前作の勇者は、年老いてひっそり暮らしていた

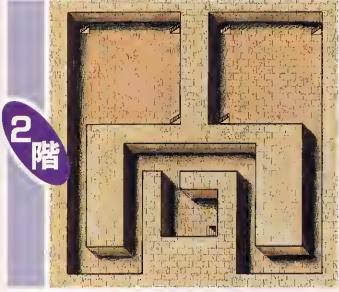
湖底の塔



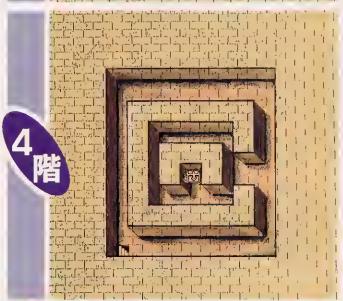
おそろしの森の隣に湖があるが、 ここに潜水してみると、塔が建っ ているのが見えるはずだ。この塔 の中には、マチテスの仮面という クリムゾンを倒すときに必要とな るアイテムが隠されている。

塔は4階建てで、めざすマチテ スの仮面があるのは最上階だ。塔 の入り口は白い扉で閉ざされてい るが、勇者の島でもらった白い鍵 があればだいじょうぶなのだ。









さて、クリムゾンはどこに

ここまで来たらクリムゾンまで はあと1歩というところ。とはい え、ここからがかなりたいへんな のだ。まず地上絵の北にある呪い の谷へ行くことになるのだが、こ このマップが広ーい。しかも今ま でより強い敵がたくさん出てくる。 そして、新たに出会う町サーレ ムの人々はクリムゾンに支配され ていた。湖に潜って水路を進むと、 そこにクリムゾンの城があり、意 外なラストが待ち受けているのだ。



↑ついにクリムゾンの城までやって来た



BURAI

発売を年末に控えた『BURAI』。もうすでに何度 か紹介しているが、今回はおおまかなストーリー、 そして主人公となる八玉の勇士について総合的に 紹介するぞ。予習をしておくのはいいことだっ。

■リバーヒルソフト MSX2 8,800円[税別] (2DD)

ストーリーの

キプロス王家の統治のもと平和 が続いていた、キプロス大陸とその大陸を囲むように位置する 7 つの島。ここには人間のほかに、トカゲのような容姿をしたリーザズ 族やぬいぐるみのようなウォッシュ族が暮らしていた。

しかし、この世界を崩壊しようという恐るべき力が現われた。皇帝ビドーとそれに仕える七獣将が、6千年にわたる長い眠りについていた闇の神帝ダールを呼び起こし

たのだ。ビドーは部下を使い、たった半年でキプロス王家を滅ぼすまでに至ったのである。

そして、闇の神帝ダールに唯一対抗できる。光の御子。として降臨した、光の神帝リスクを守る使命を告げる8つの玉が、天空に向かい解き放された。この神の力を受けた8つの玉から自分の使命を告げられた8人の勇者とは、ザン・ハヤテ、幻左京、ゴンザとマイマイのプロット兄妹、アレック・ヘストン、クーク・ロー・タム、ロマール・セバスチャン7世、そらてリリアン・ランスロット。彼ら

は光の御子のために張られた結界 が存続する1ヵ月以内に、御子の 待つソルテガの港に集結しなけれ ばならないのである。

7つの島にバラバラにいた8人の勇者が、光の御子のもとに集まるまでが、BURAI上巻の第1部。第2部にはこの8人が、ダールを呼び起こした皇帝ビドーを捜し出し対決するまでのストーリーがおさめられている。

光の御子のもとに集まるといっ

ても、なにもかも投げ捨て て駆けつけるというような ことはない。8人はそれぞ れ個人的な事情を持っている。それを優先してからようやく使命を果たそうと集まるのである。ゴンザとマイマイは兄妹揃って行動するので、8人のために用意されたのは7つの物語。これらで、第1部は構成されている。

知らない者が集まったわけだから最初から協力的なパーティーというわけではない。しかしストーリーの進行とともに理解が生まれ、尊敬しあうようになるのだ。



光の紳子を守るのは この8人だ!

ザン・ハヤテ

補虜収容所から脱走するところから -トする主人公のザン、ハヤテ-

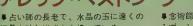


アレック・ヘストン

えず、しかも虚弱な子供なのだが……



幻 左京 ■神秘的な面影の彼は竜の神帝。金銀



情景を映し出す力を持っている。

クーク・ロー・タム

■念術師の一家に生まれたが念術が使



ッシュ族のゴンザ、体は大き く力持ちだが、ちょっと鈍そうだね。

ザズ族の貴族出身。勇士に選 ばれたことを拒否しようとする

マイマイ・ブロット

■ゴンザの妹で、予知能力を持つ。 自分の使命を重要に思っている。

> リリアン・ランスロット ■針術を得意とし、怪我の 治癒や敵への攻撃にも使う。



『BURAI』のグラフィックを担当し ているのは、『ベルサイユのばら』 や『聖闘士星矢』などの作画監督で 有名な荒木伸吾さんだ。

まだオープニングの一部しか誌 上で紹介できないのが残念だが、 それぞれのキャラクターによって、 絵の雰囲気がちょっとずつ違う。 また、このゲームでは登場するす べてのキャラクターがはっきりと

した性格を持っているので、目で も頭でも納得できてしまうってわ けだ。もちろん、アニメーション もたくさん用意されているぞ。

音楽はSHOW-YA

サウンドプロデュースを担当し たのは、ロックバンドSHOW-YA。 最近はテレビや雑誌にもバンバン 出てるから、それほど音楽に興味 がない人でも名前くらいは 聞いたことがあるでしょ?

女性だけのロックバンドでここ まで成功するというのは大変なこ とだが、彼女たちは、ちょっと前 にソ連でもライブを行ない、大成 功をおさめた。そんなSHOW-YAが、 このBURAIでどんな音楽を聞かせ てくれるか、とても楽しみ。ハー ドロックではないと思うけれど。 でも、もしかすると……。いや、 そんなはずは、、、、、。

そろそろ実際にプレイしたくて ウズウズしてきたのでは? もう ちょっとの辛抱だからねー。

確固たる個人の性格を持つキャ ラクターが多いので、きっとプレ イヤーによって好き嫌いが違って くると思う。まあ、キャラクター どうしも、成長と共に理解を深め るらしいので、プレイする側も一 緒に成長していかなきゃね。はい。

作者は語る

BURAIはほんの一部です」

作者はあの『抜忍伝説』、『ラス ト、ハルマゲドン」のシナリオを も手掛けた飯島健男さん。今回は このBURAIが生まれたいきさつ をインタビューしてみた。

「じつは自分で昔から構想を練り、 実際に書き続けている9部作の長 いシナリオがありまして、その第 1部が抜忍伝説、そして第4部が BURAIなんですよ。ちょうど第4

部から登場人物が変わるので、こ こからスタートさせたわけです。 RPGではあるけれど、登場人物た ちか精神的葛藤に苦しんだり、ど んでん返しにあったりと、従来の RPGよりずっとストーリー性を豊 かにさせてます」

ふうつ。この9部作の話はあま りに大きすぎて、このスペースで は足りないが、期待しちゃうなあ。



7月号に続いて、今年2回目のRPG特集。実際、こんなにたく さんのRPGが出ているんですね。その中から本当におもしろい と思えるものを選ぶのは、たいへんだなあと思います。私たち のように、仕事でいろいろなゲームができればいいんですけど。

ふたたび、こんにちは一。菅沢 マイクロキャビンさんもやるなあ、 美佐子です。年末から年始にかけ ほんとに。発売は、サークが12月 ては、毎年たくさんのソフトが発 8日で、ファイナルファンタジー 売されるわけですが、期待の大き が12月下旬になります。 いRPGばかりこんなにずらっと揃 次は、ポニーキャニオンの情報 った年は、例にないような気がし です。『ウルティマⅡ』の発売が11 ます。RPGが大好きな私としては、 月21日に決定されたことは、11月 ほうっておけないという感じ。で、 号でもお知らせしましたね。開発

まずは、マイクロキャビンから。 物をど一んと2本も出すなんて、

これから発売されるRPGにはどん

なものがあるのか調べてみました。



★『ロードス島戦記』のフィールドはこん な感じ。町のようなものが見えますね。

11月号のニューソフトですでに紹 介済みですから、みんなもう知っ ていますよね。『サーク』と『ファイ ナルファンタジー』です。こんな大

> いい女の子みたい。楽しみね。 次は、ハミングバードソフトか ら出る『ロードス島戦記』の状況で す。年内発売を目標に、今まさに 開発中というところ。もともとテ ーブルトークRPGとして作られ、

中のバージョンが届きましたので、

ヘルツからは、『レナム』が12月

下旬に発売される予定です。これ

は、アドベンチャーとRPGがミッ

クスされたゲーム。どちらかとい

うと、RPGの要素のほうが強いよ

うです。主人公はレームという女

の子。ビジュアル面に力を入れた

というだけあって、なかなかかわ

次のページで紹介します。

刊されているロード ス島戦記。その小説 のシナリオにそって MSX版も作られてい るというから、事前 に読んでおくと、プ レイするときの感動 もひとしおかも。

そして、次はアス キーの定番、『ウィザ ードリィ2』です。内 容のほうは、この号

のニューソフトのペ ージで説明してあり ますので、読んでみ てね。発売日は11月 24日に決定しました。 前作をプレイした人 ならぜひ、これも試 してみるのがよろし いかと、思います。 なんてったって、名 作ですからね。

えーっと、次はウ

ルフチームの『アークス **』**です。 こちらも、今月号のニューソフト で紹介してあります。前作から10 年経ったという設定のもと、ゲー ムが進められていきますが、前作 をプレイしていなくても、十分楽 しめるようにできています。発売

日は11月10日なので、この号が出

るのとほとんど同じころですね。

さて、ザイン・ソフトでは現在2 本のRPGの開発が進められていま す。まず、12月8日に『ディオス』 が発売され、1月下旬に『雪の国ク ルージュ』が出る予定です。ディオ スは、謎のモンスターに占領され た惑星ディオスが舞台。惑星の人々 を救うために立ち上がった 7人の 戦士たちが戦う、アクションRPG です。雪の国クルージュは、雪の 水晶を捜し出し、悪霊デルドゴー ンを倒すことが目的のRPG。どち らも情報が入りしだい、お伝えし ていきますのでお楽しみに。

次はね、工画堂スタジオから発 売される『ナビチューン ドラゴン



●前作から10年を経て「アークス Ⅱ』の舞台が登場しました。 これは敵のキャラクターです。なかなか手ごわそうでしょ?

★かわいいかわいいワルキューレに会え る日は、いったいいつになるのでしょう。

航海記』です。海洋を舞台に、航海 という移動設定を重要に考えて作 られた、新しいタイプのRPGとい えそうです。また、主人公がドラ ゴンをパートナーとして、卵から 成長させていくというのも大きな 特徴。発売は12月上旬の予定です。

ところで、ナムコから発売予定 の『ワルキューレの冒険』』は、ど うなっているのでしょうか。気に なりますよね。現在の状況を聞い てみたところ、マップと敵キャラ まで出来上がり、それ以外のプロ グラムにこれから取りかかる、と のことです。うーん、早く完成し ないかな一。待ち遠しいです。



地下6階建ての迷宮はとても複雑で、謎解きもあります。

特集等。RPGフェスティバル

さてここで、みんながあっと驚 いちゃう情報です。なんと、コナ こから『SDスナッチャー』が発売さ れます。スナッチャー、と聞けば、 ああやっと続編が出るんだな、と 思うでしょ。で、スナッチャーだ からアドベンチャーゲームだな、 と思うでしょ。

ところが、違うのです。前作と 同じストーリーを持つ、RPGなん ですね、これが。まだくわしいお 話は聞かせていただけなかったん

ですが、SD、つまり スーパーデフォルメ されたキャラクター が最大の特徴。あの、 サイバーパンクなキ ャラクターが、3等 身になって登場する らしいです。果たし てどんなものになる のか、私にはちょっ です。とってもかわ

いくなっちゃうのかな。

ストーリーは、基本的に前作と 同じということですが、アドベン チャーからRPGに変われば、やは りまったく質の違うゲームという ことになるでしょう。

発売は、今のところ12月を予定 しているとのこと。年内発売を目 標に、開発中です。もう少しした ら、くわしい情報が聞けるのでは ないかと思います。来月号で報告 しますので待っていてくださいね。



と想像がつきません ★こんなに渋くキメているギブスンも、3等身になって登場 するのかな。どんなふうになるのか、とっても楽しみです。

レナム

ヘルツから12月下旬に発売され る『レナム』は、アドベンチャーと RPGの両方の要素をあわせ持つゲ 一ム。街や村のイベントはアドベ ンチャー方式で行なわれ、ダンジ ョンや移動、戦闘シーンはRPG方 式で進められていく。

物語は、1,500年前にレナム(魔法 一族)と聖剣の力によって死んだ はずの邪教神が、復活することか ら始まる。邪教神を倒すべく立ち 上がったのは、魔法使いのレーム と、戦士のリーク。旅の途中で忍 者のザースと武闘家のミーティに 出会い、4人のパーティーで冒険 していく。邪教神を倒すには、聖 剣とレナムの力が必要とされる。 そこで、レームたちの目的はまず、 聖剣とレナムを見つけ出すことに ある。そして、最終的には邪教神 を倒さなければならないのだ。意 外な展開が待ち受けているかも。







ウルティマシリーズ、ついにⅢが登場!

ポニーキャニオンの看板になりつつある、ウルティマシリーズ。9月に Ⅱが発売されたばかりだけど、なんともう Ⅲが出てしまうのだ。ウルテ ィマファンならずとも、このペースの早さには拍手を送りたい気分だね。

ポニーキャニオンから出された MSX版のウルティマシリーズは、 これが5作目。まず『ウルティマ Ⅳ』から発売され、続いて『ウルテ ィマ 恐怖のエクソダス」、『ウルテ ィマー』、『ウルティマー』、そして 今回の『ウルティマⅡ』となる。こ んな感じで、順調にシリーズもの を出してくれるのは、とてもうれ しいことだよね。

さて、このⅢの内容を簡単に説 明すると、まずパーティーが4人。 キャラクターの職業は、なんと11

種類もあり、その中から選択する ことになる。そして、戦闘シーン では敵も複数で登場し、どちらか のパーティーが全滅するまで戦う のだ。実際に戦闘に入るまでは、 敵が何人で、どんなキャラクター なのかがわからないので、いざ戦 ってみたら自分たちのほうが不利 なパーティーだったということも あるから、油断はできない。

また、「や『ではあまり凝って いるとはいえなかったダンジョン も、Ⅲについてはかなり進歩して



骨険を進めていく。 人のパーティーで 人のパーティーで

★戦闘に入ったら敵が多くてびっくりー。

いる。マッピングを楽しみながら 進んでいけるダンジョンに、仕上 がっているのだ。グラフィックも、 以前の線画のようなものから、か なり描き込まれたものへと改善さ





★町の中には道化師がいっぱいいるのだ。

れている。

■から
■から
■以降へと、
発展させな がらつないでいくという役割をも っているだけに、とても意味のあ るソフトといえるのだ。

それでは、『マイト・アンド・マ ジック』シリーズや『ローグ・アラ イアンス』など、すぐれた海外のゲ 一ムの移植で知られる、スターク ラフトの情報です。

ローグ・アライアンスは発売さ れて間もないから、今ちょうどや っているところだよーんという人 もいますよね。3DタイプのRPGで ありながら、アドベンチャーモード という、調べたり行動したりする ためのモードがある、ちょっと変 わったゲームです。完全なマウス 対応によって操作性が良く、凝っ たシステムもいろいろ組み込まれ ています。本格的なRPGを楽しみ たい人なら、絶対にやってみる価 値のあるゲームといえるでしょう。

今月号のニューソフトで紹介し ていますので、そちらのほうも見 てください。また、1月号でも徹 底解析する予定なので、ぜひ参考 にしてみてくださいね。

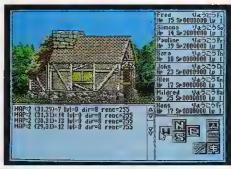
さて、スタークラフトの今後の 予定はというと、もちろん海外の RPGということになります。発売 日は未定ですが、来年の春ごろに 『トンネルズ・アンド・トロールズ』 が出ます。これは、ニューワール ドコンピューティングというマイ ト・アンド・マジックで知られるア メリカのソフトハウスと、スター クラフトが共同で作っているソフ ト。シナリオやゲームシステムを アメリカで設計、それをもとに日 本でスタークラフトがプログラム する、という形で進行しています。

日米のソフトハウスがここまで 団結してソフトを作ってしまうと いうのは、今までになかったこと ですよね。移植ではなく、まさに 共同作品といった感じ。だから、

そのぶん強力なもの ができあがるのでは ないかと思います。

さて、発売はまず PC-9801版が11月に 出て、そのあとMSX 版に移植されるとの こと。とにかく発売 が待ち遠しい、とい ったところですが、 もう少し、待ってい てくださいね。





★3Dタイプといっても、地上では東西南北へ直接移動し く方式。アドベンチャーゲームに近い感じがします。

ついに、あの名作がMSXでよみがえる!

ファイナルファンタジ

ファミコン版で発売され、一気に人気者となった『ファイナルファンタジ ー」が、ついにMSX版に移植されるのだ。わーい、うれしいな。内容は、 ファミコン版とほとんど同じ。わーい、これまたうれしいなっと。

ファミコン版では、かなりの人 気を得て続編のⅡが発売され、そ して現在、Ⅲの発売まで予定され ているファイナルファンタジー。 MSX版での発売を心待ちにしてい た人も多いと思う。喜びなさーい、 やっと移植されることになったの だ。発売は、マイクロキャビンか ら、12月下旬の予定だ。

ストーリーは、コーネリアとい う美しい国が、突然の異変に襲わ れることによって始まる。モンス ターが人々を襲い、海が荒れ、地



★町の中には武器屋や宿屋などがある。



★地上マップは、とても広大なのだ。

上は荒廃していった。人々は、い にしえの伝説 "世界が暗黒にそま りしとき、4人の光の戦士現われ ん"が現実になることを祈り続け た。そしてその通り、4人の若者 が世界に平和を取り戻すべく、こ の地に足を踏み入れた……。

その4人の若者というのが、プ レイヤーが操るキャラクター。こ れが、とってもかわいいのだ。見 た目ももちろんだが、戦闘シーン でのしぐさなどは、ほかのゲーム には見られないかわいさがある。

➡お城と町が見える。



★建物の中は暗くて不気味。敵が出そう。

キャラクターは、戦士、修道僧、 盗賊、白魔術士、黒魔術士、赤魔 術士の中から4人を選ぶことがで きる。魔術士が白、黒、赤に分か れているのも、このゲームの特徴 だよね。レベルアップしていくこ とにより、忍者や騎士にチェンジ できるのも、楽しみのひとつだ。

基本的にはファミコン版と同じ 内容だが、MSX版ではFM音源の 活用で、BGMが断然良い。ファミ



●これはいったい何だー。謎は深そう。 コン版では味わえなかった迫力が あるというわけ。これだけでも、 やってみる価値は十分ありそうだ。

気になる開発状況だが、今のと ころ順調に進んでいる様子。12月 8日に発売される『サーク』に続い て、遅くても年内にはお目見得し そう。重苦しい雰囲気の正統派 RPGもいいけれど、たまにはこうい うかわいいキャラクターを操って みるのも、楽しいと思う。

特集等かRPGフェスティバル

最後に、T&Eソフトの情報です。 『ルーンワース』が12月下旬に発売 される予定です。『ハイドライド』 シリーズのゲームデザイナーが手 掛けたというだけあって、画面か ら受ける印象が、少し似ているか もしれません。

内容は、純粋なアクションRPG なんですが、今までのRPGとはち



↑凝ったアニメーションのオーブニング で、物語が説明されていきます。キレイ。

ょっと違う点がいくつかあります。 まず、お金の稼ぎ方。従来のRPG ではあたりまえになっている、モ ンスターを倒してお金を稼ぐ、と いった方法が通用しません。ダン ジョンに入って宝箱を見つけたり、 アイテムを換金したりという方法 で、稼いでいきます。あとは、街 の闘技場で戦い、勝てばお金がも らえる、といった具合。変わって るでしょ?

また、このゲームにはキャラク ターの経験値が存在しません。町 やダンジョンにレベルを上げるた めのアイテムが落ちていて、それ を拾い集めて使うことにより、キ ャラクターが成長していきます。 これも変わってるでしょ?

それから、魔法に ついてもほかのRPG とは違う点がありま す。それは、魔法を 使うときに時間がか かるということ。簡 単なものならすぐに 唱えることができる んだけど、複雑な魔 法になるほど、唱え るまでに時間がかか るようになっている

のです。しかも、もしその間に敵 が近くにいた場合、唱え終わるま でに攻撃されてしまう可能性もあ るというわけ。ね、これも変わっ てるでしょ?

まあ、くわしくはニューソフト



★陰影処理が施されているため、キャラクターが建物などの 日かげに入ると暗くなります。これは、すご一いっ。

のページに載っていますから、そ ちらを見てくださいね。

と、そんなわけで、これでおし まいです。みなさんのお役に立て たでしょうか。また来月、お会い しましょう。それでは。

美しいグラフィックと音楽が特徴

マイクロキャビンが初めて手掛けたオリジナルRPG『サ ーク』、とても処女作とは思えないほどよくできている。 発売前にまずはこの美しいグラフィックを見てほしい。

マイクロキャビンといえば、人 気アニメのアドベンチャーゲーム で有名だけど、今回初めてRPGに 挑戦した作品が、これ。それが、 初めてだなんて信じられないほど、 意気込みを感じさせるゲームに仕 上がっているのだ。

舞台となるのは、モンスターと 人間が仲良く共存する、平和で美 しいウェービス国。ところが、は るか昔、魂と身体を別々に封じ込 めていた怪物バドゥーの魂を、何



●町長の家に行くと、孫のエリスに探し 物を頼まれる。どこに行けばあるのかな。



★アイテムを発見して、再び町長の家へ。 すると、意外な展開が待っていたのだ。

者かが解き放ってしまった。その ため、おとなしかったモンスター たちが、突然暴れ始めたのである。

バドゥーの魂を再び封じ込める ことができるのは、戦いの神デュ エルしかいない。しかし、彼はす でに人間の女性と恋に落ちて、生 涯を終えていた。今、この危機を 救えるのは、デュエルの末裔であ る者、すなわちキミなのだ。生ま れ故郷のフェアレスの町からスタ ートし、さまざまなイベントをこ



●ゲームはここ、フェアレスの町からスタート。家が数軒あるだけの、それほど広くは ない町た。建物には、キャラクターが自分でドアを開けてから中に入る。リアルなのだ。

なしながら、バドゥーの魂を封じ 込めるための旅を続けていく。

物語は、大きく第1部と第2部 に分けられている。それだけ、壮 大な世界を持っているということ なのだ。町や村のほか、歩くと体 力の減っていく毒沼や、複雑なダ ンジョンなど、たくさんの難関が 待ち受けている。

そして、美しいグラフィックに 加えて、BGMがとっても良い。こ れは本当に、おすすめ。

ファイナルファンタジーよりも ひと足早い発売となるが、どちら も捨てがたいゲームだ。



★ここは、町の中にある道具屋だ。冒険 に出る前に、アイテムを揃えておこう。



●町から外に出ると、敵がうようよいる。 ほかにも何種類かのポスキャラが登場。

MSX2+全マシンカタログ

108Page MSXフェスティバルのお知らせ

ソニークリエイティブコンテスト

112Page

パワーアップMSX2+モニター当選者を訪ねて

先月号の特集ページでもお知らせしたように、 今年も各ハードメーカーからMSX2+の新 製品が続々と発売される。今月はちょっと得 するコンテストの情報や、'89年9月号の特集 で募集した、改造マシンのモニター当選者の 取材もまじえ、盛りだくさんでお送りするぞ。

MSX2+の用途が 選べる時代になった

この年末にボクらが買うことの できるMSX2+は4機種。基本的に は同じ仕様を満たして作られてい るものなのに、そのバリエーショ ンの豊富さには、いまさらながら に驚かされるものがある。専用ワ ープロにも引けを取らない、日本 語ワードプロセッサ機能を内蔵し たパナソニックのFS-A1WSX。付 属する3枚のツールディスクで、 パソコン本来の使い方、つまりプ ログラムにしろ音楽にしろ、何か を作り出す楽しさを追求するソニ

一のHB-F1XV。そしてMSX2+で は唯一の2ドライブ内蔵マシンで あるサンヨーのWAVY70FD2と、1 ドライブタイプのWAVY70FD。と ちらもBASICコンパイラを内蔵し、 より本格的なMSXユーザーをター ゲットとしたマシンだ。

そのほかにも周辺機器として、 MSX2+ユーザー待望の自然画画像 が取り込めるソニーのビデオデジ タイザー。HAL研究所が年内発売 を予定して開発中の、ハンディー プリンタやハンディースキャナー とMSXのインターフェイスである、 HALSCANカートリッジ(仮称)など など。MSXの用途はますます広が

るばかりだ。また、これは後で詳 しく紹介するけど、ネットワーカ 一には楽しみな、RS-232Cカート リッジの発売も決定。ワープロ、 通信、グラフィック、ミュージッ ク、プログラミングと、およそ考 えられるコンピュータの用途は、 MSX 1台で網羅してしまうという わけだね。本体価格が7~8万円 ということを考えると、MSXが持 つコストパフォーマンスは、かな り高いといえそうだ。

こうなってくると、MSXをゲー ムマシンとして使うのは、なんだ かおこがましいことのように思え てしまうけど、それは考えすぎ。

ホームパソコンを目指すMSXは、 肩ヒジ張らずにつきあえるマシン なんだね。だからゲームで遊ぶこ とも大いにけっこう。ただ、それ に飽きがきたときに、どれプログ ラムでも、どれワープロでも、っ て使い方ができるのが、MSXとい うパソコンなんだ。

そんなMSXの各マシンごとの機 能をまとめてみたのが下の表。現 時点で発売中の4種類のMSX2+マ シンに限って掲載した。それぞれ のマシンの詳細については後のペ ージを読んでもらうとして、まず は各マシンの概要を、この表から とらえておいてね。

	Panasonic FS-A1WSX	SONY HB-F1XV	SANYO WAVY70FD2	SANYO WAVY70FD
メインRAM	64K	64K	64K	64K
漢字ROM	JIS第1、2水準	JIS第1、2水準	JIS第1、2水準	JIS第 1 水準
MSX-JE	内蔵	内蔵	オプション	オプション
FM音源	内蔵	内蔵	内蔵	内蔵
スロット数	上面1、背面1	上面1、背面1	上面2	上面2
ディスクドライブ	右側面]	右側面]	上面2	上面]
カセットIF	なし	あり	あり	あり
RF出力	あり	あり	あり	あり
ビデオ出力	あり	あり	あり	あり
RGB出力	あり	あり	あり	あり
S映像出力	あり	なし	なし	なし
ポーズ機能	あり	あり	なし	あり
連射機能	あり	あり	なし	あり
BASICコンパイラ	なし	なし	内蔵	内蔵
価格	69,800円[稅別]	69,800円[税別]	87,800円[税別]	64,800円[税別]
備考	カラー対応の日本語 ワープロソフト内蔵	XVクリエイティブ ツール(3枚組)付属	MSX2+で唯一の2 ドライブマシン	自然画表示機能など のデモディスク付属

用ワープロとの融合を目指したマシンだ

Panasonic

MSX2+マシンの選択肢のひとつがワープロ。キー ボードをポツポツたたくと画面上に漢字がパッと表 示されるさまは、コンピュータがいよいよ日常生活 に入り込んできたことを、認識させてくれるね。

新しい試みが満載の ワープロパソコン(?)

昨年末に発売され好評を期した パナソニックのFS-A1WX。その人 気の秘密は、誰がなんといっても、 内蔵されたワープロソフトにあっ た。それじゃあということで、さ らに強力なワープロソフトを搭載 して登場したのが、FS-A1WSX(以 下WSX〉。ワープロ専用機でもまだ まだ少ない、カラー印字機能をサ ポートしてしまったのだ。

カチャカチャと文字を入力して いって、ここはポイントだから目 立つようにしたいな、なんて思っ たところをカラー指定。画面表示 もちゃんとカラーになるので、印 字したときのイメージが思い浮か ぶという具合。もちろん拡大や縮 小、さらには網掛けや下線付けな んて文字装飾機能も充実している から、使う人のセンス次第では、 かなりカッコイイ文書やポスター ができそうだ。もっとも、そのセ ンスというのが一番問題になるん



だろうけどね。マシンが進化した ぶん、それを使う人間の性能(?) が以前以上に問われることになっ たわけだね。キビシイなあ。

また、カラー対応に続く新しい 試みとしては、カセットインター フェイスをなくして、替りにS映 像出力を装備したこと。これは、 RGB端子を使ってモニターとつな いだときと比べれば、映像の鮮明 さが若干劣ることは事実。けれど

も、現在発売されているテレビモ ニターで、RGB端子が装備された ものが減り、S映像端子が脚光を 浴びている状況を考えると、注目 していきたいね。ユーザーのほと んどはRFやビデオ端子を使ってい るのだろうけど、これがS端子に とってかわれば横に80文字を表示 する画面モードも、十分実用にな るハズなんだ。

もうひとつ、WSXの機能をサポ 一トするものとして、忘れてはな らないのが漢字カラープリンタの FS-PC1(価格59,800円[税別]、以 下PC1)。MSX用プリンタでは24ド ット印字のものが主流となってい たけど、このPC1は48ドット。しか もマルチカラーリボンという、赤、 青、緑、黒が1本になったリボン を使うことで、最大255色を表現で きるというスグレモノ。WSXのカ ラーワープロで作った文書だけで なく、C.G.ツールを使って描いたグ ラフィックも、原画のイメージそ のままにプリントアウトできると いうわけだ。

これが新しい試みといわずして、 何といおう。パナソニックの新製 品は、どれもがニュース満載なの だ。専用ワープロでも1台買って みようかな、なんて思ってる人は WSXとPC1のカラーワープロコンビ に注目だよ。



1 属する3枚のツールディスクが話題沸騰

HB-F1XV&HBI-V1

プログラムを作ったり音楽を奏でてみたり。そんな パソコンらしい使い方をしたいなら、ソニーのマシ ンに注目だ。MSX2+の自然画表示機能を生かすビ デオデジタイザーも、いよいよ発売されたのだ。

MSXでアニメを 作ってみないか

せっかくコンピュータを買うの だったら、プログラムのひとつも 作ってみたい。でも、だからとい って、ブ厚いBASICのマニュアル を読むのは面倒だし、たとえ読ん でみたところで書いてある内容は チンプンカンプン。ボクには理系 の素養はないのか、なんてあきら めてしまうのもシャクにさわる。 うーん、何かいい方法はないもの だろうか、簡単にプログラムが作 れる方法は……。

なんてことを思い悩んでいる人 に注目してほしいのが、ソニーか ら発売されたHB-F1XV(以下XV)。 ディスク3枚にもおよぶクリエイ ティブツールが付属し、プログラ ム言語がわからなくても、MSX2+ が持つさまざまな機能を引き出せ るようになっている。

それぞれのツールの内容を具体 的に説明すると、まず1枚目は本 体に内蔵されたFM音源を使いこな すための音楽ツール。F1シンセサ イザーと名付けられているけど、 内容的にはパッケージソフトとし て販売されている、ビッツーのシ ンセサウルスとほぼ同じものだ。

そして2枚目はグラフィックツ ール。MSXで簡単なアニメーショ ンを作るためのらくらくアニメや、 音声をサンプリングするボイスレ コーダーなどが入っている。なん とMマガとソニーでは、このらく

らくアニメを使ったコンテストを 開催。上位入賞者には豪華賞品が 送られるから、期待していいよ。 詳しくは110ページを見てね。

HBI-V1

3枚目のディスクはワードプロ セッサ。昨年、ソニーからパッケ ージソフトとして発売された文書 作左衛門に、若干手を加えたもの がオマケとして付属してくるのだ。 マシン本体にMSX-JEが内蔵されて いるから、XVがそのままワープロ として活用できるわけだね。

また、MSX2+ユーザーなら、誰 もがほしいと待ち望んでいたハズ のビデオデジタイザー(HBI-V1、 価格29,800円[税別]) も、XVと同 時に発売された。これはMSXのカ ートリッジスロットにセットして 使う、とってもコンパクトなもの。 スクリーン10~12の自然画だけで なく、MSX2でサポートされるスク リーン8のグラフィックモードに も対応しているのだ。さらには、 動画を連続して取り込むためのマ ルチフリージング機能も内蔵して いるから、ビデオカメラと組み合 わせてゴルフやテニスのスイング を分析する、なんてことにも応用 できそうだね。

とまあ、MSXを使って何かを作 り出したい、なんて人を応援して くれるのがソニーのマシン。キミ もアニメ作りに挑戦してね!



2 ドライブの登場でバリエーションが充実

マシン語プログラムを開発したり、各 種のアプリケーションを利用したり。 そんな積極的なMSXユーザーに送るの が、サンヨーの2ドライブマシンだ。



本格派ユーザーにこそ 使ってほしいマシン

真剣にMSX2+を使おうとすると、 これまでのマシンではどうしても 不満が出てきてしまう。中でも一 番の不満というのがディスクドラ イブの数。たとえばHALNOTEなど で供給される、データベースや表 計算などのアブリケーションソフ トを使う場合、データを記録する ディスクとプログラムが入ったも のは、別にしたいよね。扱うデー タ量が増えてくると、1枚のディ スクにプログラムもデータも入れ ていたのでは、すぐに容量がいっ ぱいになってしまうからだ。そん なとき、Aドライブにプログラム ディスクをセットし、Bドライブ にデータディスクをセットすれば、 効率良くアプリケーションが利用 できるというわけ。

また、マシン語のプログラムを 開発するなんて場合も、これと同 じ。特にMSX-DOS上でサポートさ れる各種のツールは、2台のドラ イブを使うケースを想定して作ら れているものが多いんだ。画面の メッセージにしたがって、何度も 2枚のディスクを抜き差しする、 なんてことでは面倒だよね。セッ トする順番を間違えて、大切なプ ログラムを書き換えてしまう、な んて事故も起きやすい。やっぱり 本格的にMSXを使うなら、2ドラ イブマシンがほしくなるんだ。

サンヨーから発売されたMSX2+ マシン、WAVY70FD2(以下FD2)は、 そんな本格派ユーザーに使ってほ しいもの。2台のディスクドライ ブをマシンの前面に並べて配置し、 操作性といった面にも気が配られ ている。また、BASICプログラムの 実行速度をアップする、BASICコン パイラもROMで内蔵。マシン語は まだ勉強中だけどBASIC言語なら

自信がある、なんて人には頼もし い味方だね。

また、昨年末に発売されたFD2 のベースマシンであるWAVY70FD も、継続モデルとして発売中。こ ちらは1ドライブタイプのMSX2+ だ。FD2との違いは、漢字ROMが JIS第1水準だけだということ。ま た2台目のドライブがある部分に、 連射コントローラーとポーズキー が用意され、さらにBASICコンパイ

ラやFM音源、自然画表示機能のデ モディスクも付属しているぞ。ブ ログラミングに燃えているけど、 やっぱりゲームも好きだなあ、な んて欲張りな人におすすめのマシ ンといえそうだ。

WAVY70FD2にWAVY70FD。ど ちらを選ぶかは、キミがMSXで何 をやりたいかという目的と、それ からキミのプログラミング能力次 第。ジックリ考えてみてね。

たるべき通信時代へ備えよう

MSXに外部モデムを 接続するのだ

MSXでパソコン通信をするなん て場合は、モデムカートリッジを 用意するのがいままでの方法。で も悲しいかな、モデムカートリッ ジのデータ転送速度は、最速のも のでも1200bps。パソコン通信の世 界で常識となりつつある、2400bps の速度をサポートしたものはなか ったんだ。

ている通信ソストの

そこに登場したのが、このMSX-SERIAL232(11月発売予定、価格 19,417円「税別」、送料込、直販のみ)。 データを転送するスピードは50~ 19200bpsまでの設定が可能になっ た。また、DMA(ダイレクト・メモ り、アクセス)チップと、バッフ

ァRAMを搭載することで、CPUを とおすことなく直接メモリにデー タを書き込む方式をとっている。 このため従来のRS-232Cカートリ ッジにくらべ、実質的なスピード アップがはかられているのだ。パ ソコン通信をするなら必携だね。



カラーワープロが話題のA1WSXに触れてしまうのだ!

MSX JIZFAIVIL

コミュニケーション ツアー

毎年恒例となったパナソニックのイベントが開催されるぞ。今回のテーマは"コミュニケーション"。ハードやソフトを供給する側と、ユーザーとの距離をグーンと縮めてしまおうというわけなのだ。



ハードもソフトも 盛りだくさんなのだ

年に3回、春夏冬に全国を巡業してまわるMSXフェスティバルが、この年末も開催されることになったぞ。主催は弊誌MSXマガジンに、良きライバル誌のMSX-FAN、そしてFS-A1WSXをリリースしたばかりのパナソニック。今年の夏に行なわれた"MSXフェスティバルinHOT SUMMER"を企画したスタッフがそのままあたるので、これはもう、楽しいイベントになること間違いなしってわけだね。

今回のイベントのテーマは *コミュニケーション*。実際にMSXを使う全国のユーザーと、ソフトメーカー、雑誌の編集部、本やソフトを販売している全国のショップ。そしてハードメーカーが、このイ

ベントをつうじてお互いに知り合えたらいいな。みんな仲良く、楽しいひとときを過ごせたらいいな。そんな願いがこめられているんだ。だから、キミも会場にいったら積極的にイベントに参加してね。また、ソフトメーカーに対する希望や意見を書く、"愛の伝言板"のコーナーも開設。キミの伝言が新作ソフトの企画に反映することも、あるかもしれないよ。

それでは、イベントの具体的な内容を紹介していくね。まず、一番のお楽しみといったら、イベントステージ。今回は合計4種類のステージがキミを待っているぞ。トップバッターは、各ソフトメーカーとMマガ、Mファンがお送りするもの。新作ソフトの紹介にはじまり、CGツールを使ったお絵かき大会やゲーム大会などなど。パ

主 催/MSXマガジン、MSX-FAN、Panasonic 協 賛/リバーヒルソフト、T&Eソフト、マイクロキャビン、 コナミ、ナムコ、その他ソフトメーカー25社(順不同)

特別協賛/花王

ソコン業界の有名人も多々登場する予定なので、楽しみにしていてね。MマガではMIDI関連のデモや、クイズなどを予定しています。

2つ目のステージは、東京、大阪を除いた各開催店が、お店の宣伝やパフォーマンスを披露するもの。もしかすると、豪華プレゼントもあるとか、ないとか。

そして3つ目が、今回のイベントのメインステージである"コミュニケーションスクエア"。前半はRPGに関する質問をメーカーにぶつける"きみたち、そこまで聞く?RPG編"。これはイベント当日に、

質問事項を用紙に記入してもらうので、キミもいまから考えておいてね。 "BURAI2は作るのですか?"なんて質問に、各メーカーの代表者が答えてくれるぞ。そして後半のステージは、"話題沸騰! スペシャルビンゴ"。イベントに参加した全メーカーが、さまざまなプレゼントを準備中。えんぴつやコーヒーカップといったプレミアム商品から、各スタッフの私物まで、何が出てくるかはお楽しみ。

イベントステージの最後は、昨 年末のMSXフェスティバル会場で 募った、EVENT STAFF会員だけの ためのスペシャルステージ。プレ ゼントがいっぱいなのだ。

とまあ、ここまではソフト中心の内容。ボクはパナソニックの新しいマシンに触りたいんだ、なんて人のために、ハード関係のご案内もしましょうね。話題の48ドット漢字カラープリンタだって、ちゃ~んと展示されるんだぞ。

会場の規模によって多少の違いがあるけど、カラー対応のワープロソフトを搭載したFS-A1WSXが、40台から80台展示される予定。カラープリンタのFS-PC1もセットされるので、ワープロ専用機にも

全国津々浦々、イベント開催スケジュールなめだ!

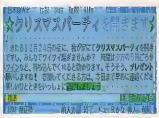
地	区	会 場	日 程	開催時間	電話
札	幌	そうご電器 YES SAPPORO 5Fイベントホール	11月19日(日)	10:30~17:00	011-214-2850
仙	台	デンコードー Oac 仙台東口店 3Fイベントホール	11月23日(木)	10:00~17:00	022-291-4744
広	島	ダイイチ パソコンCITY 4Fイベントホール	12月3日(日)	10:00~17:00	082-248-4343
福	岡	ベスト電器 福岡支店 BFマルコポーロ	12月10日(日)	10:00~17:00	092-781-7131
東	京	新宿 スタジオ アルタ	12月17日(日)	11:00~18:00	03-343-0925
名さ	屋。	テクノ名古屋 特設会場(大同生命ビルBF)	12月26日(火)	10:00~17:00	052-581-1241
大	阪	AEC エキスタ 大阪ターミナルビル15F	12月28日(木)	10:00~17:00	03-343-0926
神	戸	せいでん 三宮本店 南館 8Fラビングホール	12月30日(土)	10:00~17:00	078-391-8171

FS-A1WSX カラープリントアウトコンクール 開催

MSX2+でカラー対応の ワープロソフトが使える

ようになったことを記念して、Mマガとパナソニッ クではコンクールを開くのだ。みんな応募してね!

口に挑戦!



●ワープロ専用機でもカラーが使えるの は少ないのに、A1WSXは凄いマシンだね。

A1WSXとカラープリンタの機能 をフルに使った作品を募集する。 ラブレターでもパーティーの招待 券でも、どんなものでも大歓迎。 キミの独創性あぶれる作品を待っ ているのだ。A1WSXでこんなこと もできるのかと、ビックリさせら れるような作品を送ってね。

CGだってバッチリさ!



★A1WSX付属のハードコピーツールを使 えば、グラフィックを簡単に印刷できる。

A1WSXに付属のグラフィックエ ディタや、市販のツールを使って 描いたグラフィックを、PC1でプリ ントアウトして送ってね。なんと 255色の表現が可能なプリンタだか ら、画面上に表示されたイメージ そのままに、印刷できるのだ。キ レイな作品を待ってます。



➡盛り上がった夏の イベントでのひとコ マ、このときは激べ ナ2とファミスタの ゲーム大会に燃えた

迫る性能を体験できるというわけ だね。また、255色で印刷されるグ ラフィックの美しさにも注目だ。

このワープロ体験コーナーのほ かにも、年末年始に発売が予定さ れている新作ソフトの、体験コー ナーもあるぞ。予定されているの は、リバーヒルソフトのBURAI、 T&Eソフトのルーンワース、マイク ロキャビンのサーク、コナミの SPACE MANBOWなど。ひとりで

何時間もマシンを独占してしまう のは考えものだから、ほかの人と 仲良く交代でプレイしながら(コ ミュニケーション、コミュニケー ション!)、新作ソフトを楽しんで ね。思わず買いたくなるソフトが、 1本2本3本と出てきて……お小 遣いが足りるかなあ。

なにはともあれ、全国8ヵ所で 開催されるMSXフェスティバルに、 みんな集まれー!

モノクロでもがんばるぞ

A1WXのユーザーや、PC1を持っ ていない人は、このモノクロ部門 に応募してね。こちらはワープロ で作った作品も、モノクロで印刷 したグラフィックも、まとめて引

き受けてしまうのだ。モノクロだ からこそ生きてくる作品だってあ るものね。思わず"シブイなあ"と うなってしまうグラフィックに、 審査員一同期待してます。

うしたらいいの?

住所、氏名、年齢、電話番号と、 応募する部門を明記し、作品を添 えて右のあて先まで送ってね。締 め切りは2月28日(当日消印有効)。 結果発表はMマガ6月号誌上にて 行ないます。下に掲載したような、 豪華賞品を予定しているからお楽 しみにね。みんな、がんばれー!

〒107-24

東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル 株アスキー MSXマガジン編集部 プリントアウトコンクール係

んな賞品を予定しているのだぞ





今回も先着200名様に ディスクパンフレットをプレゼント

夏に行なわれた前回のイベント で、大好評を博したディスクパン フレットが、またまた登場するぞ。 題して "イベントディスクパンフ レットVol.2"。MSXマシンにセ ットすれば、さまざまな情報がキ ミのモニター上に映し出されると いうスグレモノだ。今回も各会場 で先着200名様に、ドドーンとプレ ゼントしてしまうのだあ。さあ、 みんな、早起きしようぜ!

主な内容は、MSXフェスティバ ルをシミュレートした "全国縦断 イベントすごろく"。北は北海道大 雪山から南は沖縄石垣島までを、 全国行脚してまわるのだ。さらに 最新のMSX2+マシン、WSX(?) などがあたる "クイズ・クイズ・ クイズ"。イベント参加メーカーか らユーザーへのメッセージが入っ た "ディスク・パンフレット、メ ッセージ"など、いろいろあるぞ。 ちなみに、このディスクパンフ

レットはMSX2/MSX2+専用。 漢字ROMが必要なので注意してね。



↑これは前回のイベントで配られたバ ンフレット。今回はどうなるのかな?

キミのMSXでアニメーションや音楽作りに挑戦するのだ

クリエイティブコンテスト開催!

先月号の特集ページでもお知らせしたように、Mマ ガとソニーではMSXを使ったコンテストを企画。そ の要項が決まったので、ここで大々的に発表するぞ。 キミも力作を応募して、豪華な賞品を手に入れない か? MSXマシンでちょっと得してしまおう。

●らくらくアニメ部門



★誰でも簡単にアニメーションが作れる、 らくらくアニメ。力作を待っているぞ。

ソニーから発売中のMSX2+マシ ン、HB-F1XVに付属してくるXVク リエイティブツール(らくらくア ニメ)で作った、オリジナルアニ メーションを応募しよう。ボイス レコーダーでサンブリングした効 果音とかも入っていると、ポイン トが高いかもしれないよ。

■オリジナル作曲部門



★F1シンセサイザーのタイトル画面。FM 音源用エディタとしては、最強のものだ。

XVクリエイティブツールの中の F1シンセサイザーや、市販の音楽 ソフト、さらにはBASICプログラム などで作曲した、キミのオリジナ ル曲を応募しよう。間違えて譜面 だけ送ってきてもダメだから、注 意してね。また、応募作品はFM音 源に対応したものに限るぞ。

課題曲アレ

右ページに掲載した課題曲の譜 面を、かっこよくアレンジして応 募してね。オリジナル作曲部門と 同じく、F1シンセサイザーなどの ツールや、BASICでプログラムし たFM音源対応の作品に限ります。 もととなる曲が同じだけに、音楽 センスが要求されそうだね。

O LL

各部門1名

ワイヤレスウォークマン WM2500

重さがわずか205グラム(充電池 含む)のステレオカセットプレー ヤー。ワイヤレスタイプだから、 コードの処理にも困らないね。へ ッドホンを2つつなげば、友だち 同士で聴くこともできるぞ。各部 門で1位になった人にプレゼント。



各部門1名

ポータブルCDプレーヤー D-55

残念ながら、2位の座に甘んじ てしまった人には、アルカリ電池 4本で8時間のロングプレイが楽 しめるディスクマンをプレゼント。 D.B.B.回路により迫力の重低音を 再生、音像がきわだつD/Aコンバー ターも搭載しているのだ。



アナログクロックラジオ ICF-A7



かわいいキューブ型デザインの 2 バンドアナログクロックラジオ。 1~3チャンネルのテレビ音声も



受信可能で、自動的に電源が切れ るスリープタイマーもついている。 どの色が当たるかはお楽しみに上



応募者全員

3.5インチディスク MESDD

コンテストに作品をよせてくれ た人全員に、新発売の3、5インチカ ラーディスクを1枚ずつプレゼン ト。どの色が送られてくるかは、 楽しみに待っていてね。このディ スクをもらって、みんなまたまた 楽しい作品作りにはげむのだ。





心して読んでね! これが応募要項なのだ

各部門と賞品の発表が終わった ところで、どーやって応募したら いいのか、その要項を発表するね。 まず、応募作品はキミのオリジ ナルに限るので、所製のアニメキ

ナルに限るので、既製のアニメキャラを使ったり、どこかで聴いたことのあるようなフレーズは使わないでください。ちょっとくらい

絵が下手でも、そのほうが味が出るってもんだからね。また、応募していただいたイラスト、プログラム、曲の著作権など一切の権利は(株)アスキーに帰属します。

応募方法は、作品が入ったフロッピーディスクに、下の応募用紙(コピーしたものでも可)または、販売店などで配布される応募用紙に必要事項を記入したものを添えて、Mマガ編集部までお送りくだ

さい。確認のため、同じプログラム(データ)を2回以上ディスクにセーブしてくださいね。また、応募いただいたディスクの返却はできませんので、ご了承ください。

応募の締め切りは'90年の2月28日(当日消印有効)。審査発表はMマガ6月号(5月8日発売)誌上にて行ないます。応募本数に制限はないけど、あせって何本も出すより、ジックリ練った完成度の高い

作品を応募してほしいな。Mマガ 編集部とソニー一同、楽しみに待 っているからね!

〒107-24

東京都港区南青山6-1]-1 スリーエフ南青山ビル (株)アスキー MSXマガジン編集部 クリエイティブコンテスト係

クリエイティブコンテスト 応募用紙

お名前	(לאָער)	年齡	操作方法
住所	電話番号(
部門	(該当箇所に○をつけてください) らくらくアニメ部門・オリジナル部門・課題曲部門	使用機種	使用ソフト

パワーアップMSX2+

9月号の特集、 *MSX 2 +パワーアップ大作戦! "で、 改造したA1WXのモニターを募集したところ3,000通 を超える応募があった。編集部全員、その数の多さ にビックリ。抽選の結果、大阪府の西嶋純一さんが 当選した。その使用レポートをお送りする。

もしもし、モニターに 当選しましたよー

この記事のタイトルを見て、何 のことだかよくわからない! と いう人には、いちおう'89年の9月 号の特集を読んでもらうとして、 もう一度ここで改造したWXについ て説明しておこう。

まず、メインRAMを64キロバイ トから256キロバイトへ増設したの だ。これでRAMディスクなどにも 使えるようになったというわけ。 確かに、電源を入れて立ち上がっ たとき、MSXのロゴの下に、*メイ ンRAM256K"と表示される。9月号 にもあるように、かなり簡単な作 業でできてしまう。

もうひとつは、ディスクドライ ブを2つにするための改造で、本 体の後部に増設用のコネクタを取 り付けた。スロットを使用するこ となく、2ドライブになる。DOS 上でプログラムを開発するときに は、とっても便利なハズだね。

この2点を改造したFS-A1WXの モニターを募集したら、ものスゴ い数のはがきがきたわけだ。中に はひとりで10枚も20枚も出してく れた人もいたし(もっとも、応募券 を貼っていなかったからボツにな ってしまったけど)、とにかく、は がきが机の上に高く積まれて仕事 にならなくて困った……、アッ、 うそうそ。ホントにうれしかった んだよー。ある程度の応募はある と思っていたけど、こんなにはが きがくるなんて予想外だった。

それで、ちゃんと応募券を貼っ てあり、しかもクイズにも正解し た人の中で、抽選を行なったのだ (ところでクイズの答えは、**ミホ ちゃん"でした。これは名付けた本 田文貴が、とっさに思い付いた名 前だそうだ。別に深い意味はない、 と本人は語っているが、それが真



★ちょっと緊張気味の西嶋さんご夫妻。会社で知り合ったらしい。結婚して、2年目だ。



実かどうかは、今は調べるすべが ない)。

そこで、選ばれたラッキーな人 は、大阪府交野市に住んでいる西 嶋純一さん。某化学メーカーに勤 務しているそうだ。なるほど・ザ・○ ールドのスポンサーの会社といえ ばわかるかな。さっそく電話して みた。

「もしもし、西嶋さんのおたくで すか? MSXマガジンなんですけ ど……。純一さんはいらっしゃい ますか?」

「ハー、まだ会社から帰ってない んですが」

電話に出たのは奥さんだった。 「それじゃ、あとでまたかけなお します。

ガチャン。あとで聞いた話だけ ど、この直後、奥さんはすぐに御 主人に電話をかけて、今日は早く 帰ってきて、といったらしい。

1時間後にもう一度電話した。 「あの一、例のMSX2+のモニター に当選しました。

「エエッ! ホントですか。どう もありがとうございます」

「いえいえ、どーいたしまして。 そんなに喜んでもらえると、こち らもウレシイですね一。明日、宅 配便で送るんで、使用レポートを よろしくお願いしま一す」

数週間使ってもらったあと、レ ポートしてもらうために、取材陣 は大阪へと旅立った。新幹線で新 大阪の駅についたのが、夜中の10 時40分ぐらい。それからホテルに チェックインし、夜の街へたこや きを食べにいった、なんてことは ど一でもいい話かもしれない。

翌日、西嶋さんの住む交野市を 訪ねた。大阪環状線の京橋駅から、 学園都市線にゆられて、約30分ほ どで目指す駅についたのた。

ホビーマシンから ビジネスマシンへ

西嶋さんに駅まで迎えにきても らって、さっそくお宅へおじゃま することにした。

「あの一、M通の『同じとこさが しょってオモシロイですねー。もう 毎月楽しみにしてます。今度、答 えを送りますからヨロシクトと、奥 さん。「それに『のんきな父さん』も 大好きなんです。あれ、単行本に ならないんですか? 1

奥さんは、桜玉吉センセの大フ ァンらしい。そういえば、MSXマ



ガジンを買って真っ先に読むのが 『のんきな父さん』と言ってた。

ここで純一さんに、モニターに 応募したきっかけを聞いてみた。

「9月号の特集を読んで、日ごろ 感じていたことが実現されていて、 スカッとする思いがしたんです。 とにかく、このWXには感激させら れました」

イヤイヤ、そこまでいわれると 少し照れてしまいますな一。

「うちでは、HALNOTEを使ってい るんですけど、ディスクの入れ替 えをしなくてすむようになったこ とだけでも、かなりメリットを感 じてますね。

これから、どのように活用して いく予定なんですか?

「いま会社の研究所に勤務してい るんですけど、MSXの良さをみん なに理解してもらって、仕事で十 分活用していくつもりです!

大阪名物

大阪名物はたくさんあるけど、 なんといっても"たこやき"。これ につきますね一。表面はカリッと してるんだけど、中はドロッとし ている。このアンバランスが、ほ かの土地のたこやきと決定的に違 っているのだ。これは、小麦粉を 溶いた中にトロロを加えているせ いらしい。フーフーいいながら、 口にほおばる瞬間、幸せな気分に

カンジンのたこもでっかいし、 タップリのソースと青ノリ、かつ おぶしがふりかかっていて、最高。 ただ、調子に乗りすぎると口の中 をヤケドするかもしれないから、 気をつけてね。

花の万博で盛り上がる大阪へ行 ったときには、ぜひたこやきをど 一で。まあ、お店によっては当た りはずれがあるから、それは自分 のカンでチャレンジしてみてね。



浸るのだ。

▲商店街を歩いてたら、ありました



こんな感じで使ってます

西嶋さんは会社の研究所に勤務し ていて、電子材料やセンサーの研究 開発をしているらしい。そこでは、 分子や電子エネルギーのシミュレー ション解析や、データ解析、グラフ 分析などは、PC-9801が使用されて いるということだ。

ただ西嶋さんは、研究の個人的な アシスタント機としては、MSXが 最適だと思っていたらしい。だから、 このWXは理想のマシンで、いろい ろとソフトを自作していくつもりだ と、語ってくれたのだ。

「スプライト機能を使って複雑な記 号の多い科学式をカワイク表現し、 式の変換をグラフィック画面のビジ ュアルでハッキリさせるのもおもし ろいですね。また、分子の衝突をシ ューティングゲームのように表現し たり、研究成果のユニークな発表が できるんじゃないかと思っています。

で、いままでに作ってみたのが、 2つの電子間のグーロンポテンシャ ルの計算グラフと、ヨウ化水素分子 の衝突をシューティングゲームにし て、その結果を出すというものだ。

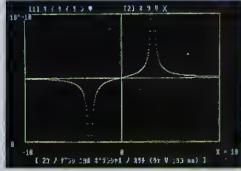
われわれには、両方とも難しくて何 のコッチャ! という感じだなー。 よくわかんないけど、なんとなくス ゴそう。

このほかにも、いろいろとこの改 造したMSXを使って、ビジネスユ ースに十分に堪えることを証明して、 研究所にMSXを導入するきっかけ にしたいということだ。まだ、ソフ ト作りを始めたばかりらしいけど、 がんばってほしいね。これからの展 開が、とっても楽しみなのだ。



★西嶋さんの真室。ちゃんとMマガを机に置いてくれている。ウレシイことですねー

クーロンポデンシャル計算



★このグラフが、クーロンボテンシャルの計算結果。難しそう。

ヨウ化水素分子の衝突



★下の発射台からヨウ化水素を出し、上の分子に衝突させる。



ワープロと待ち合わせ!

第4回 特別編 韓国スペシャル!!

今年は、個人的にも海外へ出ることが多く、ラッキーな年だったのですが、その勢いにまかせ、 Mマガでも、韓国取材に行ってきてしまいました。ソウルの街での3日間。Mマガの読者に会い、ロッテワールドでジェットコースターに乗り……さながら、今月はソウルの街で待ち合わせ!

発端は、編集部に届いた1通の 手紙。英語でした。

「ぼくは、ソウルに住むMSXマガジンの読者です。大学では、MSXクラブのキャプテンをやってますぼくも、日本のペンパルがほしいなあ」と書いてありました。

差しだし人は、李(リー)くんという男の子。すぐさま、ペンパル特集第2弾のリストブックにアドレスを記入しながら、

「どんな男の子なのかしらん」

と、私の好奇心がむくむく。簡単な手紙のお礼をかいたところ、リーくんからの2通目の手紙がまたもや到着。そのままご紹介すると「なに! Are you really千倉真理?! am really really happy. (なに!)」

という英語と日本語がミックス された手紙でした。ちょうどその ころ、アジアを旅することが多か った私。

「韓国には行ったことがないの」 今度、寄ってみたいわあ」 と手紙に書いたところ、

Welcome to Korea! I'll show you about Seoul as possible as I can.

というお返事。ひき続きお電話 までいただいてしまいました。彼 は日本語がしゃべれないので、お 姉さんが電話中にいて、

「アノ、コチラ、カンコクです。 私ノ弟サンガ、ココニイマス。イ ツ、ソウルニ来マスカ?」

英語と日本語のチャンポンでお 姉さんとおしゃべり。リーくんに 代わってもらうと、英語の会話に なります。

一番、困ったのが東京からソウルに電話して、韓国語しかしゃべれない女性がでたとき。

「ヨボセヨ」(もしもし)」と言われ、 うわ、どうしよう! 韓国語会話 の本を見ながら、私もとりあえず、 ヨボセヨ! そして、

This is from Tokyo.

しかし……通じてないみたい。 向こうは韓国語一辺倒なわけです。 私は、「リー」という彼の名前を 繰り返し、本を見ながら「大学生」 とか「男の子」とか「代わってくれ」などを、順番に発声している のですが、とうとう彼女はため息 をついて電話を切ってしまいました。もう一度電話をかけなおして も、同じように切られる始末。なんてコトだ……と、ブゼンとして たこともありました。これは、夜、 リーくんから電話をもらって、わかったのですが、彼女はリーくん のお兄さんのお嫁さんで、

「リーくんは不在です」

と彼女なりに必死で説明してくれていたんですって。なのに私は「リーさんに代わってください」の一点ばり。これじゃ、話がまとまるわけない。ん一、おとなりの国といえども、これくらいの電話で汗をかく始末だったわけです。

とにかく、事前に彼に伝えておいたのが、日程と泊まるホテル。 そして、"chief editor"が同行する、っていうことでした。



さて、いよいよソウル入り。キンボ国際空港は、あいにくの雨。 タクシーを飛ばして30分、街の中心にあるロッテホテルへ到着。すぐに、リーくんに連絡をして、ホテルのロビーに来てもらうことにしたわけです。

そして、約束の3時。私がさき にロビーに降りて行ったところ、 体格のいい男の子が、

「Hello、真理さんですね」

彼の写真は送ってもらっていたので、すぐにこっちもわかり、ワイワイやってる時に、同行のMマガ副編集長がエレベーターから降りてきました。リーくん、彼の姿



■ソウルの地下鉄のキッフの自動販売機:区間ごとに値段がきまっていて分かりやすい。



ロッテワールド・突入編

PARTI

キンポエアポートからエアポートバスで70分、街の中心から地下鉄で40分のところに、ロッテワールドアドベンチャーがあります。地下鉄の改札を出て、デパートの地下街を歩いていくと、なんとそこに、入場口が!

「すごい、地下からも入れるのね」 ごらんの通り、ディズニーランドの入場口のイメージ。"ビッグ5" というチケットを買って、エスカレーターを登っていくと、なんと全天候型のドーム型遊園地。

あいにくの雨で、しぶしぶ買っ ていた傘を放り投げたわけです 様々なアトラクションが詰まり に詰まっているこの、ロッテワー ルドアドベンチャー。中は、イタ リア・スペイン部門、アラビア・ モロッコ部門、フランス・オラン ダ部門、そしてドイツ・イギリス 部門と4つに分かれています。

それぞれのセクションに、その 地域のレストランがあるので、メ キシコ料理、中国料理、お店を発 見するのも、楽しみのひとつ。

お値段は、日本の感覚からいく と、普通だけど、韓国の物価から 考えるとすごく高いんじゃないか しら(1円が5ウォンくらい)。









を見るなり、

「Are you 田中パンチ?」

これには、田中パンチこと加川 氏も私もびっくり。

「何で知ってんの?」

「だって、毎月Mマガ読んで<mark>るか</mark> らですよ」

「日本語は読めるんですか?」 「難しいトコロもあるけど、漢字 は雰囲気で……」

こんな会話を英語でしてるわけ です。リーくん、いわく

「真理さんは、"chief editor" と 来るって言ってたから、小島さん と来るんだと思ってた」

「なんで小島さんが編集長だって 知ってるんですか」

「6月号に、写真入りで載ってた じゃないですか。パンチさんは、 BMWに乗ってるんですよね」

ほとんどの記事が彼の脳細胞に

インプットされてるようで、私たちはただ、感動していました。

そのまま、ラウンジで3時間く らいおしゃべり リーくんは何度 もお水のお代わりをしました。

「興奮してて、すぐ舌がかわいて しまうんです」という彼。

英語と日本語で伝えきれないと

きの一生懸命な気持ちがそのまま 伝わってきました。

その会話でわかったこと。 リリーくんの大学のMSXクラブは、いま、大きな危機に迫られている。 なぜかといえばIBMパソコンの進 出で、仲間がそちらへ流れていっ てしまっているから。 ②小学生でもMSXを持っている子はたくさんいる。韓国では親が教育熱心で勉強のためにパソコンを買い与えている。

3MSX2を韓国で買うと、345,000 ウォン(約8万円)くらい。

4)田中パンチさんの本名のリョウっていう名前は、日本の漫画『シ



★これぞ、混ぜ混ぜビビンバ! ごはんっておいしいね



●リーくんとその従兄弟とブルコギと冷麴で盛り上がる

コッテワール



ロッテワールドのマスコットは ローリーくんとロッテちゃん。シ ョータイムもしっかり用意されて いて、非常に盛り上がっていまし た。もう、ここまでくると、ディ ズニーランドに雰囲気似てる! なんてこと、どうでもよくなって きてしまうわけです。

フレンチ・レボリューションは、 本当に怖かった。乗ってても迫力 あるけど、歩道橋の上に立って眺 めると、頭上を一回転していく、 お客さんの叫び声が恐ろしい。

PART2

また、水上コースターのような、 マラケッシュ、エクスプレスは、 どんなに隠れても、頭から水をか ぶってしまう仕組み。どうして、 ビニールシートを用意しないのか しら、と真剣に考えてしまいまし た。でも、面白かった。それから、 富士通が協力するという、シンド バットの冒険も面白そうだったけ ど、まだ準備期間中で、残念無念。 誰か行ったら入ってみてね。

とにかく、全天候型って最高だ、 って痛感した半日でした。



★金道橋をはさんで一回転するフレンチ・レポリューション。 ★びしゃびしゃになるマラケッシュ・エクスプレス。





★モノレールはデバートにも直結しています。

ティーハンター』の主人公の名前 と一緒で、ウラヤマシイ。などで す。翌日、リーくんが大学へ行っ ている午前中をつかって、パンチ さんと私は地下鉄で"蚕室"という 駅までたどりつきました。旅行者 はツアー用のバスか、タクシーを 使う人が多いらしいのですが、道 が混んでいるうえ、どうも料金を フッカケテくる運転手さんが多く て(といっても、日本に較べると 格段の安さなのですが、頭にきて いたので、「ソウルでは地下鉄で動 く!」と、2日目にして決心して いたからでした。

オリンピックのために作られた 地下鉄は、本当にわかりやすく、 それぞれの駅に番号がついている ため、ハングル語がまったく読め なくても降りる駅を間違えること はありません。

「なんて便利なんだ!」と、感心 " Ba " A " " 1

しながら降りた蚕室駅。

実は、ここ、6月に出来たばか りの遊園地、ロッテワールドアド ベンチャーがあるんですね。 念の ため、ロッテホテルもロッテワー ルドも、日本でも有名なお菓子の ロッテのロッテですよ。韓国の大 財閥なわけです。

改札口を出ると、ロッテデバー トの"蚕室"支店の地下につながっ ています。この地下のアーケード で遭遇したのが、キーボードがな いゲーム専用MSXマシン。数々の ソフトと一緒におもちゃ屋さんで 売っていました。

写真を見てください。わかりま すか? 赤い、そうですねえ、上 から見るとハートみたいに見える マシンです。その横のテレビには 『ギャラガ』の文字が。なにかしら、 なつかしいような気がしました、 その光景に出会ったときは。

そのマシンは、いわゆるMSX1専 用のものとのことでした。いくら ですかと聞いたところ、店員さん は、だまって店のカウンターの中 に入っていってしまいました。ど うしたんだろう? と、とまどっ ていたところが、その店員さん、 右手にシールをはる機械をもって 再登場。ほら、コンビニエンスス トアなどで、よく店員さんが、値 段のシールを商品にカチャカチャ 打ってますよね。あの機械(名前 は忘れてしまいました、ごめんな さい)。



會これが、ゲーム専用MSXマシーン

それで、いきなり、店員さんは カチャカチャ始めたんです。それ で、ほれって、値段を打った小さ なシールをくれました。 *110000" とありました。日本円で23,000円 くらいでしょうか。おみやげとし て買って帰ろうかとも思ったんで すが、MSX1専用ということなので、 思いとどまりました。これからロ ッテワールドに行くんだし! 荷 物は増やしたくない!

ロッテワールドについては、そ の突入編を見てくださいね。さて ロッテワールドを堪能したあと、



★ソフトは豊富だが、古いものも多い。



私たちは、またリーくんと合流す るてはずになっているのでした。

授業が終わったリーくんは、高 校生の従兄弟を連れて再び登場。 ソウルの秋葉原と言われている、 "世運商街"と、漢江のすぐ近くの 竜山という駅の近くに出来た "電 子ランド を一緒にまわってもら っているうちに、もう夜の8時。 はっきりいって、お腹すいた一。 「私、冷麵が食べたい!」、じゃ、 焼肉屋さんへ行こう! とりーく んの家の近くのお店で腹ごしらえ。

ここでもやはり、キムチやコン ナムル(大豆もやしのあえもの)が ついてきて、本当に韓国料理はう れしい! せっかくだから、って ことでブルコギ(ジンギスカン鍋 で焼く焼肉)も注文して、スタミ ナを蓄えていたところ、店員さん が、リーくんに何か言ってきまし た。それを聞いてびっくりしたり 一くんは、外に飛び出し、信じら

はじめて見たハングル・キー

ボード。リーくんの真似をして

打っているうちに、ハングル文

字の作り方がわかったような、

わからないような……。要する

にローマ字のように、子音と母



ノウルの秋葉原へ

地下鉄で、ソウル駅から3つ 目の鍾路3街という駅に"世運 商街"という大きな建物があり ます。これが、いわゆるソウル の電器街で、フロアごとにオー ディオ製品、パソコン製品が置 かれていて、パソコン関係は4

MSX専門店もあって、買物客 も自由に触れるようになってい

階に密集していました。

るのですが、お店 の中の写真撮影は、 ことごとく断わら れてしまいました。 本屋さんでは、 ごらんの通り、M マガも売られてい て、みんな必死で 立ち読みしてるわ けです。







れないといった表情で帰ってきま した。

「うちの車が迎えに来てる」 私たちが、夜、訪問する予定で いることを知っていたお母さんが 迎えの車を用意して、駅の周りを

まわらせていたらしいのです。 「よく、ここがわかったねえ」

あわててお店をでると、本当に 車が来ていて、「彼は家の運転手で す」と紹介されてしまいました。 「え、運転手さんがいるほどの、

お金持ちなのかしらあ」

失礼だとは思いながら、夜9時 におじゃましたリーくんのお宅は、 本当に立派。おばあちゃん、お母 さん、お兄さんのお嫁さんなど、 みんなで迎えてくれて、コーヒー やらフルーツやら、歓迎してくれ ました。

さて、リーくんのお部屋は? というと、これがまたビックリ! きれいに整頓された机の上にピカ ピカのMSX2とIBM-PCコンパチ機 が置いてありました。ああ、これ で、このコーナーの主旨、"韓国の ワープロとの待ち合わせ″が実現。 やっとめぐり逢うことができたの でした。



音の組み合わせで音と字が出来て いくわけです。

"ちくらまり"という文字を何度 も打ちながら、チとリの母音の共 通性を体で覚えるわけです。やっ てみるとわかりやすいのだ!

一見すると、訳がわからない ハングル文字も、キーボードで 構成を確認すると、とても理論 的なわけです。ハングル語を勉 強するなら、ゼヒ、キーボード





これさえ読めば、キミもリッパな業界通

かかりの意义7トハウス目記

Mマガのスタッフが全国のソフトハウスを直撃インダビュー!! ホッカホカの最新ゲーム情報もおりまぜつつ、ソフトハウスの知られざる実態、もとい舞台裏を紹介する人気のウハウハッソウトハウス日記'89の始まりだっ! 年末年始に向けてさらに過酷になるスケジュールに苦しむソフトハウスさんの姿が見られたりしてね (とかいいつつ、編集者も年末進行で最大のピンチが訪れるのである。困った)。



日本ファルコム

今後のファルコムは目が離せないぞ!

東京の立川にあるソフトハウスといえば、そう、あの日本ファルコムだ。ここはアクションRPGの傑作イースシリーズ最新作『ワンダラーズ フロム イース(以下イースII)』のMSX版を出したばかりなので、取材もかなりあわただしいものになるのでは、とMマカ取材陣は想像していたんだけど、意外にみなさん冷静に構えている様子。

さすが、余裕のあるソフトハウスは違う。ウチとはえらい違いです。

ところでこのイース II、みなさんはもうプレイしてみましたか?オリジナルとまったく同じバランス、シナリオ、そしてMSXの常識を超えた4重スクロールなどとハードの限界までプログラミングされたこのゲーム、技術的にかなりスゴイことをやっているはずなの

に、それを売りにせず、あくまで シナリオ勝負、といった姿勢にと っても好感が持てます。セールス もかなり好調なので、来月あたり のトップ20でも上位に食い込んで くるのは間違いないはず。

「MSX版イースIIは、かなり力を入れて作ったソフトです。多重スクロールもさることながら、MSXハードの特徴を十二分に生かしているのでMSXユーザーの方にも満足してもらえるのではないかと思った。「エンディングもMSX用にしさん。「エンディングもMSX用にしっかり描きなおしているんで、ぜひ見てください」。ううむ、こんなひ見てください」。ううむ、こんなと終わらせなくてはいけないじゃないですか。ところで新作の予定なんかはあるんでしょうか。

「年末はこのイースⅢで決まりで すが、来年には『ドラゴンスレイ ヤー ザレジェンド オブ ヒーロ



●これが、日本ファルコムの看板だっ! 中ではいろんなグッズを売っています。



★ファルコムを率いる社長の加藤さん。

ーズ』を予定しています。現時点では超本格的なRPGであるといったことしか言えませんが、複雑なシナリオ、画期的な操作性などと、すべてのRPGを超えたものを作りますよ」だって! 期待してます。



やっぱり歴史シミュレーション!

このところ『信長の野望・戦国 群雄伝」、『水滸伝』と意欲的にソフ トを出している光栄。歴史シミュ レーションファンにとって、これ ほどウレシイことはないよね。い ま、いちばん目を離せないソフト ハウスといえるのだ。

そこで、新たな情報を教えても らいに横浜へ行ってきたぞ一。わ れわれの取材に応じてくれたのは、 毎度お馴染みの松井さん。

戦国群 雄伝や水滸伝の付録で出ていたか ら、松井さんの顔を知っている人 も多いんじゃないかな? あ、そ うそう、それに某ファミコン番組 に、教授として出演したそーだか ら(とってもヘンな服装で出て、 かなり目立っていたらしい……本 人談)、覚えている人もいるかもし



★出版室の吉田さん。ゲームの膨大な資 料をもとに、ハンドブックを作っている。



★光栄第1ビル。ここに受付や会議室な どがあるのだ。それにしてもキレイ。

れない。

じゃ、さっそくなんですけど、 年末年始の予定を教えてください。 「まず、『維新の嵐』を11月の下旬に 出す予定です。メディアは4メガ ロムで、価格はまだ未定です。こ れは"Rekoeition" (リコエイショ ンと読んでほしい) シリーズのひ とつでして、シミュレーションに RPGの要素をプラスしたものです。 光栄の新しいジャンルだと思って ほしいんですよ、エエ」

Ré光栄tion……ですか?

■サウンドウエア室、こ

「そう、私たちの造語な んですけど、歴史シミュ レーションを踏まえたう えで、さらに新しいおも しろさを追求するという ことです」

フーム、なかなか奥が 深そうだな一。

「それから、時期はまだ 未定ですけど、近い将来 『提督の決断』を出したい ですね。PC-9801からの 移植になるので、かなり 難しい点もあるんですけ ど、開発スタッフ全員で ばるつもりです」

「もうひとつお知らせがあります。 *歴史シミュレーションキャンペー ン″と名付けて、11月中旬から1 月中旬にかけて、フェアを行ない ます。この期間中に光栄のソフト をお買い上げいただいた人に、光 栄のグッズなどのプレゼントを企 画してるんですよ」

それはイイ! 楽しみだね。



★この夏、大ヒットの『信長の野望・戦国群雄伝』。数 多くの戦国武将が登場して、全国統一を競うのだ。そ れにしても、"信長"シリーズの人気はスゴイね。



戦国群雄伝に続いて話題を呼んだ「水滸伝」。これも、 実現化を目指して、がん シミュレーションファンにはたまらないソフトだ。

「ところで、光栄の英文字のスペ ル、KOEIには、それぞれ意味を持 たせているの、知ってます?」

エッ? 突然そういわれても、 ちょっとワカリマセーン。

「K はKnowledge(知識性)、Oは Originality (独創性)、EはEntertainment(娯楽性)、I がImagination (想像性)を表わしています。これ らは、光栄の目指しているものな んですよ」

へ一、楽しみながら知識を身につ けるってことか。とにかく、これか らも光栄のソフトとは、長~いお付 き合いになりそうだね。



トが飾られていたのだ。これ を見ながら会議をやってるの 。きっとそーだろーな、

➡お馴染みの松井さん。気さ くにインタビューに応じてく れたのだ。カッコイイ!

パック・イン・ビデオ

多くのジャンルに挑戦だ

ダイアン・レインのプロモーシ ョン来日を手掛けたり、AV関係で も活躍中のバック・イン・ビデオ。 今回はそのダイアン・レイン(の 直筆サイン入りパネル)と向かい 合っての取材となった。

あまりに美しく広いオフィスに あたふたしている私たちを迎えて くれたのは、PCソフト部の上山さ んと飯伏さん。『ザ・ゴルフ』の人 気で勢いをつけ、9月にはアクシ ョンRPGの『シルヴィアーナ』を発 売。ジャンルを絞り込むというこ とはしないんですね。

「いろんなものを作りたいですか ら。ま、あえて言うならべ一スに なっているのはホビー物ってとこ ろですけど」

具体的に次の作品には取りかか っているなんてこと、あります? 「人気の高かった『ザ・ゴルフ』の コース集を12月に出します。ユー ザーからのアンケートでも拡張コ ースを求める声が多かったので、 反響次第では今後も出していくか もしれませんね」



●「また遊びに来てください」と、上山さ ん。本当にいいんですねっ!?

ユーザーからの要求には 確実に応えていくんですね。 「ええ。『シルヴィアーナ』 の場合も、ファミコン版が 発売された後にユーザーか らのリクエストが多いとい うことで、MSX2版での発売 が決まったんです」

いつでもユーザーのこと を第一に考えてくれている っていうのは嬉しいよね。 最後に、徹夜をするスタッ フのために用意された2段 ベッドのある部屋まで案内 していただき(さすがに寝 ている人はいなかったけれ ど)、本当にありがとうござ いましたっ。



ろに並んでいるのは、今までに発売されたソフ 。前に並んでいるのは、上山さんと飯伏さんだ。



▲オフィスのはずれに位置するこの部屋では、頭の 上で腕を組んだ人が、うんうんとうなってました。

ビクター音楽産業 新しいオフィスでGO!

PS部からニューメディア開発部 と組織名を変え、業務拡張のため に8月にオフィスが移転したビク ター音楽産業。移転したといって も歩いて2~3分のところで、ス タッフが自ら机や荷物を運んだと か……。新しいオフィスはどうで すか? 気持ちいいでしょ。



「まだ落ち着かなくってねえ。忙 しくて片づける暇がないんですよ」 と、おなじみの南さん。なるほど、 そういえばさっきから窓の外がま ぶしいと思っていたら、まだブラ インドがついてないんですね。 「ほっといてください。それより、 今後の予定でも聞いてくださいよ」



●『ジャック・ニクラウス……』の開発で忙 ★スタッフが増えたため、新しく設けられ しいさなかお相手してくださった永井さん。た開発ルーム。みなさんまじめにお仕事中。

ああ、そうでした。それで はさっそくソフトのお話を。 『やじうまペナントレース』が なかなか好評のようですが、 第2弾の予定は?

「来年になりますが、出す予 定はあります。データの変更 はもちろん、内容のほうも一 新するつもりです。より一層おも しろいものにしますから、期待し てくださいね」

それでは『ジャック・ニクラウス・ チャンピオンシップ・ゴルフ』のほ うはいかがですか、とディレクタ 一の永井さんにうかがってみた。 「じつはちょっと開発が遅れてま して、どうも来年頭ぐらいに発売 が延びそうなんです。でも、その



ぶんゴルフファンには大満足して いただける作品にします。もちろ んゴルフをやらない人にもわかり やすいように、設定してあります。

続けてコースデータ集もコンス タントに出していき、息の長いソ フトにする方針だそうだ。ゴルフ **界の大御所、ジャック・ニクラウ** スが厳選したコースでプレイでき る日を、楽しみに待とう!

ンプルなゲームがオモシロイ

『テトリス』が相変わらず絶好調 のBPS。シンプルだけどおもしろ いゲームって、やっぱりハマっち ゃうんだよね。いろんな機種に移 植されて、ますます中毒患者を増 やしているのだ。この勢いは、ど 一にも止まらない! って感じ。

で、お話をうかがったのは、営



業部の吉田さんと南都さん。さっ そく新作の予定を聞いてみたぞ。 「残念ながら、まだお話しできる 段階じゃないんです」

アララララー、いきなりガード が堅い……。

「いえ、そういうつもりじゃなく て、正式に決まってないだけなん



▲営業部の南都さんと吉田さん。夏までに ★開発とテストプレイを行なっている部屋。 出るという新作に、おおいに期待してます。近所の子供たちが、遊びにきているそうだ。

ですよ。ただ、来年 の夏までには出すつ もりで頑張っていま すから、期待してく ださい」

結局どのジャンル

かは教えてもらえなかったけど、 楽しみに待ってよーっと。

ところで、すごい人気のテトリ スなんですけど、ユーザーの反響 はいかがでした?

「ほかのゲームに比べて、年齢層 が広いことが目立ちますね。それ に、女の子がけっこうプレイして いるみたいなんです」

Mマガの菅沢美佐子は、ひとつ のステージでテトリスを7回出そ うと、かなり本気でやってたなあ。



やっぱり、女性に人気が出るとと ット商品になるというのは、ホン トのことなのだ。

話は変わるけど、以前BPSでテ トリスのゲーム大会を行なったと ころ、予想していた人数を大幅に 上回る人がやってきたらしい。ト ータルで2,000人以上も集まって、 かなりあわてたそうだ。その教訓 を活かして、次に新しい企画を考 えているということだから、楽し みだね。期待しよう。

★30万円の盾と、ウィザードリィジャン バーで武装したアスキーISGの面々だ。



★結婚式にコスチュームプレイしたISG の某氏 なんとも明かるい職場なのだな.

アスキー

ウィザードリィに首ったけ!

MSX版ウィザードリィ2の発売 が11月24日に決定したアスキー。 10月には原作者のロバート、ウッ ドヘッドを招いたフェアも開催し、 まさにウィザードリィー色という 感じ。プロンズ色に輝く、ひとつ 30万円もする盾を眺めながら、ア スキーのソフト開発部門*ISG"の佐 藤部長に話をうかがってきたぞ。 そうそう、この盾はコレクターズ グッズとして発売中とのことなの で、マニアなキミはアスキーまで 問い合わせてみてね。

「実用性のあるものをということ で、リフィルのソフトを開発して るんですよ。発売は来年になりそ うですね」と、同じ会社でありな がら、Mマガにとっては初耳の情 報が飛び出した。これはROMとデ ィスクを組み合わせた製品で、ビ ジネスマンを中心に話題になって いるシステム手帳用のリフィルを、 MSXで作ってしまおうというもの。 画面上でリフィルのフォーマット を決め、スケジュールを書き込ん

で印刷すれば、キミ だけのリフィルがで きるというわけだね。 「ゲームに関してい えば、ファミコン版 などで発売されてい た『フリートコマン ダー」を移植中ですと のこと。本格的な海 戦シミュレーション

みんな期待していようね。

最後にISGからのブレゼント。 マニア必携、ウッドヘッドのサイ ン色紙を1名様に。住所、氏名を 明記の上、Mマガ編集部 *アイ♥ ウッドヘッド係"まで。発表は発 送にかえさせていただきます。



を目指しているので、●ウィザードリィフェアでも、コスチュームプレイは大評判。

Gommunity

一若竹共同作業所と第一びわこ学園をレポート 酒井邦秀

濡れタオルや鉢植えを使った入力装置の話を覚えて いるかな。滋賀大学の先生たちと森田さんが、障害 者のために考えだしたソフトウエアと装置の話だっ たね。今回は実際にそのソフトを使っている人たち のようすを見てきた。心を動かされる体験だったぞ。

コンピュータが 才能を引き出す

今回ボクが訪ねた施設は2ヵ所、 若竹共同作業所と第一びわこ学園 だ。書きたいことがたくさんある のであせってしまいそうだけど、 いちばん心に残ったことだけを順 番に報告していこう。

琵琶湖のほとり、畑と民家がと なりあっている中に若竹共同作業 所があった。ここは養護学校は出 たけれど、一般の会社などでは働 けないおとなの障害者がかよって きて作業をしているところ。ほと んどの人が簡単な手作業をして、 一個につき何銭というお金を稼い でいる。ここで北河和弘さんと町 田知子さんに会った。

ボクが行ったとき、北河さんは 畳じきの作業室にくっついた小さ な部屋で、MSXと障害児向けソフ トのドリームブロックで文章を書 いていた。ゆっくり、ゆっくりと。

前はもっと時間がかかった。そ れにほかの人の手を借りて文章を 作っていた。北河さんは体がほと んど自分の思うようには動かせな いので、言葉も聞き取りにくい。 声を出そうと思うとよけい緊張し てしまうんだ。それで、家ではお 母さんが、作業所では町田さんが 代筆していた。書き上げた文章の 内容があまりにしっかりしていた ため、北河さんの書いた文章はお 母さんが書いたんじゃないか、な んて言われたこともあったとか。 なんとか自分で書きたいという気



●やぐらを組んでモニターを載せる。 れも試行錯誤から生まれてきた知恵だ。

持ちが実ったのは、森田さんのソ フトと入力装置に出会ってからの ことだったんだね。

覚えているかな? ドリームブ ロックは、基本的には登録済みの 小さな絵を画面上に配置していっ て、ひとつの絵を描き上げるもの。 でも絵の代わりにひらがなを配置 して、文章を作ることもできるの だったね。ひらがなは画面右端の メニューの中に並んでいて、そこ からひとつずつ選んで、作業エリ ア(実際に絵や文章を作るところ)に 運んでいく。ひらがなを選ぶのも、 移動方向や移動距離を選択するの も、みんな"ワンボタン"で決めら れるんだ。

このワンボタンスイッチを障害 に合わせてどう工夫するかが大問 題なのだけれど、これについては '89年5月号で説明したね、北河さん の場合は、はじめ足の指でスイッ チをオンオフするようにした。け れども長い文章を書くには疲れる し、緊張が続くことで体の変形が 悪化することがわかった。そこで 声に反応するセンサーを使うこと にしたのだけれど、これにも問題 が出てきた。小さい声で反応する ようにすると、回りの音でスイッ チが入ってしまう。また、大きな 音に反応するようにすると北河さ んも疲れるし、回りの人にもうる さい。ボクが訪ねたときは、歯で 細いプラスチックのチューブをく わえ、息を吸い込むときの気流で スイッチを操作するように変えて

ドリームブロックについて

森田さんが滋賀大学の先生方の協 力を得て作りあげた重度障害児用の ソフトウエアが『ドリームブロック』。 比較的安価なMSXパソコンと、森田 さんたちが独自に考案したワンボタ ン式のスイッチを使って、画面上に



リームブロックのオーフニング画面

絵や文章を書くためのものだ

実はこのソフトウェアと入力装 置は、189年8月に北九州市で行な われた第4回リハ工学カンファレ ンスにおいて、第1回福祉機器コ ンテスト(日本リハビリテーショ ン工学協会主催)の優秀賞を受賞 している。障害児の立場にたって 考えられたソフトウェアやハード ウエアが、広く一般にも評価され たというわけだね

もちろん優秀賞を受賞したから といって、満足してしまう森田さ んではない、これを励みとして、 ドリームブロックがより使いやす

いものになるよう、さまざまな試 みを続けているのだ。ソフトウェ アの充実もさることながら、ハー ドウエア、つまり入力装置の開発 には、まだまだ可能性があるとか。

滋賀大学の藤本先生たちや、日 紅シンキングの上野さんの協力を 得たこのソフト. 自由にならない 体を克服して、障害児たちが自分 を表現できるできるようになるた めの強力なツールといえそうだ。 問い合わせ先は以下のとおり。

〒573

大阪府東大阪市西堤本通東1-1-1 大発ビル507 日紅シンキング株式会社 **☎**06-789-2661または、

2507746-3-1924(森田氏自宅)



った作品。慣れる と1時間くらいで

描けるのだとか。

みた直後だった。

もちろんコンピュータを起動す るときや、チューブを口にくわえ るときは、ほかの人の手伝いがい る。でも取材当日に北河さんを手 助けしていた古川さん(いつもは 片岡さんという方が手を貸してい る)によると、チューブ方式に変 えてから、北河さんはずいぶん楽 に絵を描いたり、文章を書いたり できるようになったということだ。

それだけじゃない。MSXと森田 さんの装置は、もっと大きな貢献 をしているのだと思う。北河さん がこの作業所に入ってしばらくの 間は、ほかの人の作業を見ている だけだった。それが足の指で編み 機を操作し、座布団カバーなどを 作るようになって、*自分も何かを 作ることで社会に貢献している" という自信が出てきたのだそうだ。 作業所の人たちへの遠慮も少しず つ消えて、自分から何をしてほし いと言えるようになった。そして いまでは、MSXとドリームブロッ クのソフトに出会ったことで、自 分で自分の気持ちをたくさんの人 にわかる形で、表現できるまでに なったのだね。

これから北河さんはコンピュー タに何を期待しているのだろう。 とりあえず"漢字を使いたい"、"音 楽を作りたい"と森田さんにお願 いしているらしい。ボクも森田さ んに、、北河さんが本を画面上で読 めるようにしてあげてほしい"と お願いした。北河さんにはいま"イ ンプット が一番必要なんじゃな いかと思ったからだ。

もうひとりの町田さんとは残念

なことに話はできなかった。でも 町田さんが書いた詩や短歌を少し だけ見せてもらったよ。大きなス ケッチブックに一字一字刻みつけ るように書かれた文字は、滑らか ではないけれど、おおらかな、す ばらしい字だった。そして詩も短 歌も、読む人の心になんとも言い ようのない切なさを残す作品で、 いままで生きてきた一瞬一瞬がす べて、町田さんを研ぎ澄ませてき たのではないかと思われたんだ。

町田さんの詩にはコンピュータ の出る幕はないだろう。でも町田 さんがパソコン通信を使って不特 定多数の人と話ができたら、きっ と何かいいことがありそうな気が する。どうか森田さん、町田さん にパソコン通信ができるようにエ 夫してみてください。

と、まあ、山ほどお願いが出て きて森田さんもたいへんだ。あれ もこれもと希望を出していたら、 森田さんは「私もいっぱいやりた いことがあるけれど、人手と時間 がとても足りないんです」と悲鳴 を上げていたっけ

■ 毎日の日常を 戦い抜く人たち

第一びわこ学園の話を書く余裕 がなくなってしまいそうだけれど、 森田さんのドリームブロックのソ フト作りを助けている、末永慎一 さんのことはどうしても一言書い ておきたい。実は末永さん自身も 障害児。とても才能に恵まれてい て、自分と同じような障害児のた めになにかしたいと、ゲームなど のプログラミングをしているんだ。



★マイクに向かって叫ぶことが立派な入力装置に なる。ドリームゲームで楽しそうに遊んでいる。



●体の中で自由になる部分を最大限 に生かす。これは足で操作するもの。



北河さんの口で画

ドリームブロックがこれだけ障害 児たちに受け入れられているひと つの要因は、末永さんにあるんだ ろうな。いつかもっと詳しく取材 できるといいのだけれどね。

では、第一びわこ学園のことを かけ足で紹介しよう。この学園は 1963年にできた日本で2番目に古 い重度心身障害児施設だ。障害の 程度はかなり重い。ボクが会わせ てもらったのは、58人の入園者の 中のラッコグループと呼ばれる 4 人の人たち。もちろん自分では移 動することはできないし、ほとん ど体の自由を奪われている。職員 の高塩さんたちからたくさんのこ とを教えていただいたけれど、と ても全部書く余裕はない。一番印 象に残っていることを、ひとつだ け書いておこう。

それは、入園者の人たちも職員 の人たちも本当に一生懸命なのだ な、ということ。障害を持った人 たちの毎日は、"健常者"には想像 もできないほど困難なものらしい。 たとえば 水が飲みたい というこ とを伝えるだけでも、バタフライ で200メートル泳ぐくらいの集中力 とエネルギーと時間を使うのでは ないだろうか。そんなふうに一日 一日を懸命に生きている人たちと、 その人たちを支えようとする人た ちの日常というのは、とてつもな く中身が詰まっている、濃い、重 い、ものなんだという気がする。

そんな日常は、コンピュータの 使い方ひとつとっても、はっきり と現われていた。森田さんの協力 者である、末永さんの作ったゲー

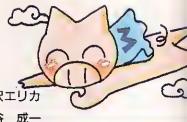


ムを何人かの人がやっていたけれ ど、入力装置はひとりひとり違う。 時札さんは手の甲で押すセンサー、 幣さんは音声センサー、大沢さん は首につけたセンサーという具合。 大沢さんの場合はまだコンピュー タをはじめたばかりで、舌で操作 するセンサーに変えてみようかと いう案が出ていた。また藤本さん の場合は、体の変形をひどくさせ ない方法を模索中とか ディスブ レイの置き方も、下を向いていた り、畳の上に置いたり、机に載せ てみたり 各自に合わせて考えら れている。まさに毎日が試行錯誤 のくり返しなんだね

コンピュータがきました、さあ キーボードをたたいてゲームをし てみましょう、というわけにはい かない。前のドリームブロックの 取材でも書いたけれど、障害の出 方によってその人その人に合った 使い方やソフトを、知恵を尽くし て考えなければならないんだ。若 竹共同作業所でも、第一びわこ学 園でも、これ以上は考えられない くらいむずかしい状況の中で、力 の限りを尽くしている人たちにい っぱい会った。みんな、なんて勇 敢な人たちなんだろう。コンピュ 一夕もこの人たちに負けないくら い、勇敢になれるのだろうか。



ウーくんのソフト屋さん#19



TOOL

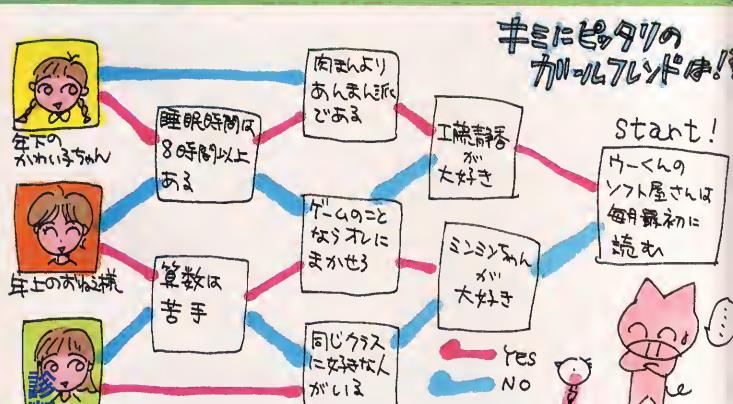
MSX 2 MSX 2+

RAM64K以上

イラスト&コミック一桜沢エリカ

プログラム―――杉谷 成一

YES·NO診断テスト作成エディタ



ましょ・

そろそろ秋も終わりを告げようとしていますね。 最近寒い日が続いていますが、これって、今年 の冬はいつもより寒いってことなのかな。まあ、 いくら冬が寒くてもみんなはポカポカの部屋の なかでMSX、って感じなんじゃないですか。さ て今月のウーくんは、よく雑誌なんかに載って るYES・NO診断です。質問に"はい"か"いい え"で答えて矢印をたどっていくアレを自分で 作ってみようというわけなのです。キミもこれ で、友だちを診断してみてはどうでしょうか。

プログラムの使い方

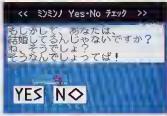
プログラムを実行させると、"エディットをしますか?"と聞いてきます。ここで「Yを押すとエディタを実行します。以前に作った問題の続きや修正をするには、ロードを選択してください。ファイル名(拡張子は入力しなくてよい)を入力すると、問題のタイトルが表示される仕組みになっています。問題を新しく作るときは、そのままエ

ディットを実行してください。

エディットを選ぶと、修正や入力をしたい問題番号を入力します。問題文は4行ありますが、文は必ず1行に収まる長さで入力してください。そうしないと画面が乱れてしまいます。文を入力し終わると、YESのときと、NOのときに行く問題番号を入力します。この番号をどちらとも0にすると、問題ではなく最終結果として扱われるようになっています。

```
1000 /ミンミン ノ Yes・No チェック
1020 CLEAR 2000:MAXFILES=2
1030 MX=20:LN=8:KJ=0
1040 DAI$=" << EDED/ Yes+No Fig/ >>
1050 LN=4:KJ=1 '(*)MSX-DOS2ヲ モョテイルヒトタ"ケ コノキ"ョウヲ ウチコンテ"クタ"サイ
1060 DIM Q$(MX,LN),Y(MX),N(MX)
1070 A$="":INPUT "IF" (y/n)":A$
1080 IF A$<>"y" AND A$<>"Y" THEN INPUT "Filename =";QF$:TS=0:G
OTO 1760
1100 SCREEN 0:IF KJ=1 THEN CALL KANJI@
1110 WIDTH 32:COLOR 15,4,7:CALL CLS
1120 PRINT:PRINT "Editor Menu"
1130 PRINT "1:edit 2:list"
1140 PRINT "3:load 4:save"
1150 PRINT "5:test 6:quit"
1160 INPUT CM
1170 ON CM GOTO 1190,1310,1450,1570,1700,1720
1180 REEP:GOTO 1160
1190 PRINT:PRINT ":edit: mode"
1200 INPUT "number ";NM
1210 IF NM<1 OR NM>MX THEN BEEP:GOTO 1200
1220 FOR I=1 TO LN
1230 PRINT "Line ";I;FRINT ">";Q$(NM,I)
1240 Q$="":LINE INPUT ">";Q$:IF Q$<>"" THEN Q$(NM,I)=Q$
1250 NEXT I
1260 PRINT "branch YES :";Y(NM)
1270 Y*="":INPUT Y*:IF Y*<>"" THEN Y(NM)=VAL(Y*)
1280 PRINT "branch NO :";N(NM)
1290 N$="":INPUT N$:IF N$<>"" THEN N(NM)=VAL(N$)
1300 GOTO 1120
1310 PRINT:PRINT ":list: mode"
1320 INPUT "number ";NM
1330 IF NM<1 OR NM>MX THEN BEEP:GOTO 1320
1340 PRINT "Number:";NM;" Yes:";Y(NM);" No:";N(NM)
1350 FOR J=1 TO LN:PRINT ":";0$(NM,J):NEXT J
1360 PRINT "(is connected with)"
1370 FOR I=1 TO MX
1380 IF Y(I)<>NM AND N(I)<>NM THEN 1420
1390 PRINT "Number:";I;" Yes:";Y(I);" No:";N(I)
1400 FOR J=1 TO LN:PRINT ":";@$(I,J):NEXT J
1410 PRINT "(hit any key)":BM$=INPUT$(1)
1420 NEXT I
1430 PRINT "(end)"
1440 GOTO 1120
1450 PRINT:PRINT ":load: mode"
1460 FL$="":INPUT "Filename =";FL$
1470 IF FL$="" THEN 1560
1480 OPEN FL$+".QUE" FOR INPUT AS #1
1490 LINE INPUT #1,TM$
1500 PRINT "title:(";TM$;")"
1510 FOR I=1 TO MX
1520 FOR J=1 TO LN:LINE INPUT #1,Q$(I,J):NEXT J
1530 INPUT #1,Y(I):INPUT #1,N(I)
1540 NEXT I
1550 CLOSE #1
1560 GOTO 1120
1570 PRINT:PRINT ":save: mode"
1580 FL$="":INPUT "Filename =";FL$
1590 IF FL$="" THEN 1690
1600 PRINT "title:(";TM$;")"
1610 T$="":LINE INPUT "new title:";T$:IF T$<>"" THEN TM$=T$
1620 OPEN FL$+".QUE" FOR OUTPUT AS #1
1630 PRINT #1,TM$
```

3: load 4:save 5:test 6:quit ?] :edit: mode number ? 4 Line] >あなたは、もしかして、 > Line 2 >女性だったりしませんか? >] color auto oto list un



意ミンミンちゃんがキミをテストする!



各行の説明

1000~1080 初期設定
1090~1180 エディタメニュー表示および入力判定ルーチン
1190~1300 問題文エディットルーチン
1310~1750 ほかの各モードの判定、処理用サブルーチン群
1760~1850 問題文のデータ読み込みルーチン
1860~2260 YES、NOテスト用画面作成ルーチン

2270~2290 YES、NOテスト用初

期設定 2300~2470 YES、NOテスト用メ

インルーチン

2480~2630 YES、NOテスト終了 後の処理ルーチン

2640~2680 ミンミンちゃんのス プライトデータ

2690~2750 テスト用YESとNOの 文字データ

プログラム解説

MSX-DOS2やMSX2+を持っていない人は、1050行を削除し、1110行のCALL CLSをCLSに直すと、ちゃんと動くようになります。

このプログラムで作った問題は、 メニューでセーブを選んで保存し てから、終了してください。また メニューのテストを選ぶと、これ まで作ってきた問題がちゃんとで きているかチェックできます。

問題の最大個数は20ですが、変数MXの値を大きくすればば問題数を増やすことができます。その場合には、プログラムの先頭にあるCLEAR文の数値をあらかじめ増やしておいてくださいね。

最初にYを押さずに、Nを押すと、あらかじめセーブしておいた問題をロードし、そのタイトルを表示したのち、テストは始まるようになっています。それでは打ち込みミスのありませんように。



```
1640 FOR I=1 TO MX
1450 FOR J=1 TO LN:PRINT #1,Q$(I,J):NEXT J
1660 PRINT #1,Y(I):PRINT #1,N(I)
1670 NEXT I
1680 CLOSE #1
1690 GOTO 1120
1700 PRINT:PRINT ":test: mode"
1710 TS=1:60TO 1760
1720 PRINT:PRINT ":quit: mode"
1730 A$="":INPUT "Really ? (y/n)":A$
1740 IF A$<>"y" AND A$<>"Y" THEN 1120
1750 END
1780 IF TS=1 THEN 1860
1790 OPEN QF$+".QUE" FOR INPUT AS #2
1800 LINE 1NPUT #2,TM$
1810 FOR I=1 TO MX
1820 FOR J=1 TO LN:LINE INPUT #2,0$(I,J):NEXT J
1830 1NPUT #2,Y(I):INPUT #2,N(1)
1840 NEXT I
1850 CLOSE #2
1870 IF KJ=1 THEN CALL KANJIO
1880 WIDTH 32
1890 SCREEN 5,2
1900 RESTORE
1910 COLOR 15,1,1:CLS
1920 1F KJ=0 THEN OPEN "grp:" FOR OUTPUT AS #1
1930 FOR I=0 TO 63:READ D$:VPOKE &H7800+I,VAL("&H"+D$):NEXT I
1940 IF TS=1 THEN 2030
1950 LINE (0,32)-(255,95),4,8F
1960 FOR 1=0 TO 255 STEP B:LINE (1,32)-(1+3,95),5,8F:NEXT I
1970 IF KJ=0 THEN 2000
1980 COLOR 1,15:LOCATE 0,2:PRINT DAI$:LOCATE 16,4:PR1NT TM$
1990 LOCATE 1,5:PRINT "Hit space bar !":60TO 2020
2000 COLOR 1,15:PRESET(0,32),1:PRINT #1,DAI$:PRESET(128,64),1
2010 PRINT #1,TM$:PRESET(8,80),1:PRINT #1,"Hit space bar !"
2020 As=INKEYs:IF As<>" THEN 2020
2030 COLOR 15,1,1:CLS
2040 LINE (0,26)-(255,191),4,BF
2050 FOR I=0 TO 220 STEP 12:FOR J=0 TO 4
2060 LINE (1+J,26)-(I+J+32,191),5
2070 NEXT J:NEXT I
2080 LINE (48,137)-(100,119),5,8F
2090 LINE (48,134)-(100,134),15
2100 LINE (48,135)-(100,135),14
2110 LINE (48,136)-(100,136),1
2120 LINE (5,30)-(250,99),1,B
2130 LINE (6,31)-(249,98),15,8F
2140 LINE (18,142)-(65,173),1,8F
2150 LINE (16,140)-(63,171),15,8F
2160 LINE (82,142)-(130,173),1,8F
2170 LINE (80,140)-(128,171),15,8F
2180 READ X1, Y1, X2, Y2
2190 IF X1=-1 THEN GOTO 2240
2200 FOR I=0 TO 10
2210 LINE (X1+(X2-X1)/10*I,Y1+(Y2-Y1)/10*I)-STEP(2,2),1.BF
2220 NEXT I
2230 GOTO 2180
2240 IF KJ=0 THEN PRESET(0,16),15:PRINT #1,DAI$
2250 IF KJ=1 THEN LOCATE 0,0:PRINT DAI$
2260 COLOR 1,15
2280 PT=1:PLAY "T140M2000S2L16"
```



```
2290 MN$="04EDCE-G":MY$="05C04CEFG"
2310 LINE (6,96)-(249,98),15,BF
2320 FOR I=0 TO 23
2330 COPY (6,34)-(249,98) TO (6,31)
2340 NEXT I
2350 FOR I=1 TO LN
2360 IF KJ=0 THEN PRESET(8,24+8*I),1:PRINT #1,0*(PT,I)
2370 IF KJ=1 THEN LOCATE 1,1+I:PRINT Q$(PT,I)
2380 NEXT I
2390 PUT SPRITE 0,,0:FUT SPRITE 1,,0
2400 IF Y(PT)=0 AND N(PT)=0 THEN 2480
2410 PUT SPRITE 0, (64,120),1,0:PUT SPRITE 1, (64,120),13,1
2420 A=STICK(0):IF A=0 THEN 2420
2430 IF A=3 THEN PT=N(PT):PLAY MN$:MV=1
2440 IF A=7 THEN PT=Y(PT):PLAY MY$:MV=-1
2450 FOR I=0 TO 20:PUT SPRITE 0, (64+MV*I,120),1,0
2460 PUT SPRITE 1, (64+MV*I, 120), 13,1:NEXT I
2470 GOTO 2310
2490 LINE (0,104)-(255,107),1,BF
2500 PLAY "T130M8000S2L804G4AB05C4DC04B4AB05C2"
2510 FOR I=0 TO 20
2520 COPY- (0,112)-(255,200) TO (0,108)
2530 NEXT I
2540 LINE (0,0)-(255,24),1,BF
2550 LINE (0,0)-(255,25),15,8F
2540 LINE (0,104)-(255,211),15,BF
2570 COLOR 1,15
2580 IF KJ=0 THEN PRESET(0,160),1:PRINT #1,"Hit space key !"
2590 IF KJ=1 THEN LOCATE 0,10:PRINT " > Hit space key !
2600 A$=INKEY$:IF A$<>" THEN 2600
2610 IF KJ=0 THEN CLOSE #1
2620 IF TS=1 THEN 1100
2630 GOTO 1900
2650 DATA 44,24,1E,A1,44,4A,50,40,20,1F,12,1C,00,00,00,00
2660 DATA 00,00,00,80,70,48,74,44,C4,48,78,4E,49,49,31,0E
2670 DATA 00,00,00,3F,7F,7F,7F,7F,3F,00,0C,00,00,00,00,00
2680 DATA 00,00,00,00,F0,F0,F8,F8,F8,30,30,30,3F,3F,3F,00
2690 /========= to 7-9- YES/NO ============
2700 DATA 18,144,23,154,23,154,23,164,23,154,28,144
2710 DATA 34,144,34,164,34,144,42,144,34,164,42,164,34,154,40,
154
2720 DATA 48,164,58,159,58,159,48,149,48,149,58,144
2730 DATA 84,164,84,144,84,144,94,164,94,164,94,144
2740 DATA 112,144,102,154,102,154,112,164,112,164,122,154,122,
154,112,144
2750 DATA -1,-1,-1,-1
```

変数リスト

DAI\$ プログラムのタイトル KJ 漢字モードの判定用フ ラグ MN\$ NOのときの音楽 問題数の上限 MX MY\$ YESのときの音楽 NO用問題番号格納用 N(n)PΤ 今の問題番号 問題の文章 O\$(m,n) QF\$ 問題のファイル名 TM\$ 問題のタイトル TS モード判定フラグ Y(n)YES用問題番号格納用

お*知*ら*せ

『ウーくんのソフト屋さん』では、プ ログラムのアイデアを募集中!

あなたにパッとひらめいたアイ デア、「こんなプログラムがあった らいいなあ」なんてアイデアがあ りましたら、このコーナーあてに 送ってください。文章だけでわか りづらいものは、説明にイラスト を同封してくださいね。みんなが 手軽に打ち込めるようなプログラ ムのアイデアをお待ちしています。 採用者にはMマガ特製グッズを差 し上げますので、みなさんもどし どし応募してくださいね。

あて先はこちら

〒107-24

東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル (株)アスキー MSXマガジン編集部 ウーくんのソフト屋さん係

SHORT

PROGRAM

ISLAND

EXCITE FRUITS AHNOHIRAKITATAKI

ショート・プログラム・アイランド

EST

新たなる時代のうねりを感じさせる2ページだ

エキサイト・フルーツ

MSX2専用 by麻生聖沙

このところチマタでは複雑で難 解なロールプレイングゲームやシ ミュレーションゲームが大はやり。 でも、こんなときだからこそ、た まにはお口直しに単純なゲームで 遊んでみたいものである。そんな わけでこのゲームは、我々が忘れ かけていた何かを暗示してくれて いるかのような原点回帰というべ き作品、というのは真っ赤なウソ で、ただ上から降ってくるフルー ツを片っぱしから受け止めるだけ の、ごく単純でいいかげんなゲー ムなのだ。でも燃えるぞ。

プログラムリストにはマシン語 データが含まれているので、慎重 に入力して、実行する前に必ずセ 一ブすることを忘れずにね。

さて、実行すると、画面上に何 とも形容し難い得体のしれないゲ テモノが登場する。じつはそいつ が主人公なのである。すまんが気 を落とさないでくれ。

そうそう、気を落とすのもいか んがフルーツを落とすのはもっと いけない。このゲームはフルーツ を落とさないように拾い集めるこ とが目的なのだ。しかし、ただや

みくもに拾いまくっていればいい かというとそうはいかない。3種 類のフルーツにまじって、緑色の 猛毒キノコが降ってくるのである。 フルーツを落としたり、キノコを 食べてしまうとミスが増える。一 定量以上ミスしたらゲームオーバ 一になってしまうぞ。

主人公はカーソルキーで左右に



動く。また、スペースキーを押し ながら動くと高速移動できるよう になっている。時間がたつにつれ てどんどんフルーツの落下速度が 上がっていくので、より速くて正 確な判断が必要になるのだ。どこ まで緊張感と集中力を持続させる ことができるか。それがハイスコ ア達成のための条件だといえよう。



★ CTRL キーを押しながら始めると……

あじのひらきたたき

MSX32KW I by松本れいじ

これまた非常に単純なゲーム。 タイトルがちょっとばかりヘンだ けど気にしないでくれ。

ゲーム画面を見てもらえばわか ると思うが、このゲームはなかな か古めかしいタイプのシューティ ングなのである。懐かしさを感じ

る人もいるだろう。しかし、実際 にゲームをプレイしてみるとノス タルジーなんかにひたっている余 裕はなくなってしまう。なにしろ 敵の攻撃が猛烈にハードなのだ。

自機の操作はカーソルキーで左 右に動き、スペースキーでミサイ

> ルが発射される という一般的な パターン。画面 上にいる敵を全 滅させれば1面 クリアーなんだ けど、息をつく 間もなく新たな 敵の大群が襲い かかってくるも んだから大変だ。



■敵が放ってくる弾数の多さにはとにかくビックリさせられる。

EST

MSX16K以上 by秋元正夫

正直言って、このところ当コー ナーに『テトリス』をサルマネした ような作品を送ってくる人がたく さんいるんだよね。まあ、それだ けテトリスが優れた作品だともい えるんだけど、比較的簡単に作れ るからといってマネばっかりして ても、おもしろい作品ができるは ずがないのだ。

そんなわけで、これまで送られ てきたテトリスもどきの作品はみ んなボツにしてたんだけど、くや

しいがこの作品にだけは負けまし た。これは楽しめる作品である。

タイトルからして、『えせテトリ ス』を略した『EST』。でも、雰囲気 は似せてあるもののゲーム自体は ほとんど別物なのだ。

タイトルデモのときにスペース キーを押すとゲームがスタートす る。使うキーはV、B、N、Mの 4つ。それぞれが画面上に表示さ れている列に対応していて、それ らのキーを押すと、その列の最下

段に NEXT の位置にあるブロック がいかれるようになっている。そ して、横一列に同じ色のブロック が並んだら、その列が消えるよう になっているのだ。

得点は一度に消した列の数が多 いほど高く、25列消せばめでたく



1面クリアーとなる。ブロックが 天井についてしまったらその列に 新たなブロックを置くことができ なくなり、すべての列が天井につ いてしまったらゲームオーバーだ。 計画的に配置しておかないとすぐ ダメになっちゃうぞ。



會目先の利益にとらわれないようにね。

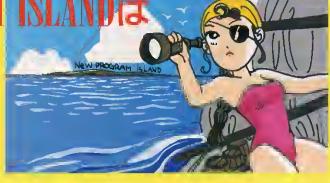
来月号よりこのコーナーは大変身する。もちろ んショートプログラムを紹介するのはこれまで どおりなんだけど、より詳しく、プログラムを 作る喜びを分かちあえるような形が目標なのだ。

遅ればせながら、ショート・ プログラム・アイランドのコー ナーにも衣がえの季節がやって きました。来月号からは新しい ユニフォームをまとって、心機 一転、再びスタートをきるつも りです。

衣がえといっても、読者のみ なさんから送られてきた作品を 紹介していく、という姿勢は変 わらないんですが、これまでと はちょっと切り口を変えて、た だ操作方法を説明するだけでなく、 変数表をつけるなど、プログラム 自体の解説により力を入れていこ うと思っています。

プログラミングという作業は決 して楽なものではありませんが、 自らの手でオリジナルのプログラ ムを作り上げるのは、一度体験し たら病みつきになってしまうほど 魅力的なものなのです。

ところが、BASICにしろマシン語 にしろ、まともに使いこなせるよ



うになるまでにはどうしても大変 な努力が必要になります。

プログラミングテクニックを習 得する最良の方法は、やはり熟練 者が作ったプログラムを入力、解 析して、それをもとに試行錯誤を 重ねることが一番でしょう。そこ で私たちは、掲載プログラムにで きるだけ詳しい解説をつけること によって、初心者のみなさんをサ ポートしていきたいと思います。

ところで、はじめにも書いたと おり、このコーナーは読者みなさ んの投稿作品によって支えられて います。みなさんから寄せられる 力作で、内容もより一層充実する わけです。来月号以降、内容を思 いっきりパワーアップさせるつも りでいますので、自信作ができた ら遠慮せずにどしどし応募してき てくださいね。

さて、これまでは掲載作品の ほとんどがゲームプログラムで したが、これからはゲームに限 らず、音楽やCGなどいろんなジ ャンルのプログラムを積極的に 掲載していきたいと思います。 現在のところまだ具体的にどん な誌面にするかは未定ですが、 左下のほうで一応ジャンル分け をしておきましたので、とりあ えずはこれを目安に応募してく ださい。それでは、イメージチ ェンジするショート・プログラ ム・アイランドに乞うご期待!

Q

0

0

■本格的プログラム部門

■音楽プログラム部門

■CGプログラム部門

■お笑いプログラム部門

■実用的プログラム部門

a Q 0

₹107-24

東京都港区南青川6-11-1 スリーエフ南青山ビル (株)アスキー MSXマガジン編集部

あて先はこちら

新生ショートプログラム係

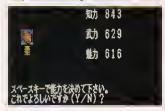
MSXマガジン

いよいよ、今年も残り少なくなってき た。'89年下半期の堀井賞・木屋賞の発 表ももうすぐだ。今年の上半期には、 準堀井賞となった『琉球』がパッケ-ジ化されたね。みんなも、策2の琉球 を目指して、どんどん送ってくれー!

入選まであと一歩

茨城県/小池広幸

今月も、残念ながら入選作品は なかった。けっこうイイ感じなん だけど、いまいちツメが甘いな、 と思えるものがかなりあるのだ。 せっかく一生懸命作ったものを送 るんだから、デバッグやゲームバ ランスの最終チェックをきちんと やっておいてね。いい作品だった ら、キミの苦心作がパッケージソ フトになって、販売されるかもし れないんだから。



「最初に、王の能力値を決めてやる

という話はさておいて、今回紹 介するのは、ソフコンに送られて くるジャンルとしては珍しいシミ ュレーションだ。タイトルは『始 皇帝』。だいたい想像つくと思う けど、中国を舞台にした国盗りゲ ームなのだ。光栄のゲームにとっ てもよく似ている……、といえば 雰囲気がつかめるだろう。そう、 グラフィックやゲームの進め方な どは、驚くほど似ているのだ。

それじゃ、ゲーム内容を見てい くことにするぞ。舞台は紀元前230 年ごろの中国。さまざまな国が乱 立していた時代だ。中国統一を果 たすことができるほどの決定的な 力は、まだどこも持っていない。 が、各国とも覇者になることを狙



●始皇帝のゲーム画面。紀元前320年ごろの中国を舞台にした戦いが。繰り広げられる

っている。プレイヤーは秦や越な ど全部で12ある国の中から、自分 の国を選んでゲームスタート。

途中、"内政"や"軍事"などのコ マンドを駆使して国を富ませて強 国にしていき、戦争を行なって中 国を統一することがこのゲームの 最終目標なのだ。

ゲーム進行は、前にいったよう に光栄のシステムに似ている。メ イン画面におけるコマンドは、一内 政"、"同盟"、"軍事"、"取引"、"情 報"などが用意してある。内政に

は、商業を高める町造り、農業を 高める開墾、民衆に金や食糧を与 えて統台を高める分配がある。

同盟や軍事は、国盗りの戦略を 立てていく上で重要だ。徴兵や兵 士の訓練を行ない、じっさいに他 国に攻め込んでいくのだ。取引は、 食糧の売買を行なったり、武器を 買ったりする。情報は、他国の国 データや国王の能力値を見るため に用いる。

戦争シーンは、最初に陣形を選 んでおいて、それぞれにコマンド を出していくタイプ。詳しくは右 ページのコラムを参照してほしい んだけど、なんだかよくわからな いうちに終わってしまうって感じ だ。キビキビしたところがないの で、緊張感を持つことなしに戦闘 が終わってしまう。ひとつひとつ の部隊を、この地点まで移動させ て……、という戦略的な楽しみは 少ないように感じた。

カンジンのグラフィックは、各





うまく活用しなければいけない。●ほかの国どうしの戦争なら。余裕をもって見物できますねー

SOFTWARE CONTEST

国の王の顔を表示したり、国別の 統治状況を色を塗って分けてある。 まあ、かなりていねいに描き込ん であって好感が持てる部分だ。

要するにこのゲームは、『大戦 略』シリーズのように、戦術と戦 略を駆使して勝っていくタイプの ものではなくて、純粋に歴史上の 王様になった気分で楽しむものだ。 ここにも光栄の影響を色濃く感じ ることができる。次は、オリジナ リティーのあるものを期待するな。 みんなもゲームを作るときには、 自分のアイデアとか、オリジナリ



★この画面、どっかで見たことあるよね。 ティーを大切にして作ってほしい。 そういうステップを踏んでいくう ちに、もっといいものができるよ うになるはずだから。さあ、下の 応募要項をよく読んで、バンバン 送ってきてちょうだい。編集部一 同、待ってまーす!

入選へのアドバイス■

いちばん気になったところは、ス ピードの遅さになるかな。ディスク アクセスや、思考ルーチンに時間が かかりすぎて、ちょっとイライラす ることがあった。まず、スピードア ップを考えよう。

また、もう少しオリジナリティー がほしかった。普通のコマンド画面 は、光栄の歴史シミュレーションに そっくり。市販のソフトの影響を受 けるというのは、仕方のないことだ けど、もっと自分のアイデアを前面 に出してほしかったと思う。

ただ、全体的に見ると、しっかり と作られているから、次の作品に期 待してしまうのだ。がんばれ!

戦闘シーンはこうなる!

戦争モードになると、まず部隊 の陣形を選ぶところから始まる。 全部で10部隊に分かれており、最 初に選んだ陣形にしたがって、部 隊が配置されることになる。

ここで画面写真を見てもらうと わかるんだけど、ヘックスなどの マス目は、はっきりとは描かれて ないのだ。これじゃ、部隊が宙に 浮いている感じで、どーも落ち着 かない気がするんだな一。せっか くだから、もう少し背景に凝って もよかったと思う。

また部隊の属性としては、歩兵、 騎馬、弓矢の3種類があり、命令 の種類は前進、後退、そして待機



★各部隊に対して、命令を出す。

だ。前進を選ぶと、敵の本隊に向 かって進み、目の前の敵を攻撃す る。また、後退を選ぶと、味方の 本隊に向かって進む。待機は、そ の場にとどまって動かず、敵が隣 にきたら攻撃する。

勝利判定は、本隊が全滅するか、 兵糧がなくなると負けになるのだ。 さあ、いざ勝負!



★さあ、これから戦いに出かけるぞ。



●隣合った部隊には、攻撃するのだ。

次はキミの番だ! グランプリ目指してがんばれ!

"MSXマガジン・ソフトウエア・コンテスト" では、毎月読者のみなさんからのオリジナル プログラムを募集しています。寄せられた作 品の中で、優秀なものにはグランプリ50万円。 そして第2席、第3席に入選した作品には、 それぞれ30万円と10万円が贈られます。惜し くも入選は逃したものの、入選まであと一歩 ということで誌上で紹介した作品には3,000円 分の図書券が贈られます。

また、これらの入賞した作品を集めて、そ れぞれ上半期、下半期ごとに選考委員会を開 き、その内容を再度審査します。そして特に 優秀であると認められたものに対し、栄誉あ る堀井賞、木屋賞(100万円)を送り、表彰いた します(該当作なしの場合もあります)。なお、 現在募集分の結果発表は、'90年の1月号誌上 で行なう予定です。

また、堀井賞、木屋賞を受賞したプログラ ムの一部は、TAKERUまたはパッケージソフト として販売されます。

●募集部門……①ゲームシナリオ部門 ②ゲームプログラム部門

●応募条件……雑誌などに未発表のオリジナ ル作品で、(株)アスキーの要請により、MSX マガジン誌上で掲載および、TAKERUまたは パッケージ販売できるものに限ります。また 入選作の著作権は(株)アスキーに帰属します。 他人のプログラムの全部または一部をコピー

めざせ!

グランプリ

したものや、二重投稿は固くお断わりします。

●応募方法……応募作品には、以下の書類を 必ず同封してください。

①プログラムを記録したメディア (フロッピ ーディスク、カセットテープなど)。

②MSX、MSX2、MSX2+の別。必要RAM、 VRAMの表示。ロード方法、実行方法、遊び方 の記載。

③あなたの住所、氏名、年齢、電話番号(連 絡先)、賞金の振り込み口座(銀行名、支店 名、口座番号、名義人の住所、氏名)を明記 したもの(住所、氏名には必ずフリガナをつ けてください)。なお、20歳未満の方は、保護 者の方の承諾を受け、保護者の方の住所、氏 名、電話番号も明記してください。応募する際、 記載漏れがないように、確認してください。

あて先

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ㈱アスキー MSXマガジン編集部 ソフトウエア・コンテスト係

ガスコン金矢と千倉真理の



おもしろネットワーク NETWORK

パソコン通信を始めるためにはMSX本体のほかに、モデムカートリッジや通信ソフトが必要だってことは前号でわかったよね。さて、パソコン通信に必要な機材を準備したら、まずどこかのネットワークに参加してみたい。そこで今回はネットワークへのアクセス方法のお話だよん。

←ホストに極事に接続できたことを示す。

CONNECT 2400/RELS

ネットを知ればもっと面白くなる

無料ネットならば 安心して楽しめる

パソコン通信を始めるための道 具を揃えたら、やはり、どこかの ネットワークにアクセスしてみた い。でも、いきなり有料の大きな ネットワークに参加するのって初 心者には不安なんだよね。手順も 覚えてないし、おこづかいの面で も不安があるしね。

そういう人たちにおススメしたいのが、出版社などが運営している *無料のネットワーク *だ。パソコン通信には、出版社も力を入れているようで、専門雑誌はもちろん、マンガ誌や女性雑誌などでネットを運営しているところがいくつもある。 Mマガの *お湯ネット *も、そのひとつだ。

BJネット

集英社BJ編集部

回線番号 · · · · · · 2503-230-1211
運営時間24時間
通信速度······1200/2400bps
全二重無手順(MNP対応)
バリティなし
データ長8 ビット
ストップビット1
Xフロー制御あり
5制御かし

それらの無料ネットに参加して何を覚えればいいかというと、ひとつは "ネットへアクセスする手順"、もうひとつが"ネットの使い方"だ。どんなシステムを使うにせよ、ようするにやることは同じなんだから、まずは無料のネットワークでその雰囲気に慣れてしまうことが一番。

さて、今回は集英社から毎月1日と15日に発売されているマンガ雑誌*ビジネスジャンプ*、通称*ビージャン*の運営している*BJネット*にアクセスしてみて、その手順を覚えてみたい。読んだことある人も多いと思うけど、ビージャンにはちゃんと毎号、ネットワークのページも用意されてるんだ。アクセスする前に本屋で買ってみてね。

モデムカートリッジをセットアップして、MSXの電源を入れると、内蔵の通信ソフトが立ち上がる。そこで、プロトコル(通信手順)、データをやり取りするためのきまりを設定しなきゃいけない。*パリティ"とか、*S制御"など、難しい言葉が並んでいるけど、これがどういう意味なのかは、とりあえず考えないことにしよう。知らなくたってパソコン通信を楽しむことはできるのだ。

Return*- 9 49709744 11 ←指示に従い、リターンキーを押す。 こんにちわ! お売気ですか? こちらはBusiness Jump Netです。 +以下BJネットのタイトル画面。 ********* B. J Net (C) 集英社・ビジネスジャンプ編集部 -1200/2400bps * MNPクラス5対応 · (03) 230-1211 ************** B J NETCLASCE!! メイン・メニューの内容が変わりました。 利用時間は30分です。どうぞよろしく。 (入力待ちのところで HELP コマンドが使えます。試して下さい。) メイン・メニューの番号を遊んでください。 (メニューの表示は M、通信の終了は E) ←メインメニューを見てみよう。 **メインメニュー** 1) B J 揭示板 2) B J ネットの使い方 3) アンケート メイン・メニューの番号を選んでください。 (メニューの表示は M、通信の終了は E) 一最初は「BJネットの使い方」を見てみる、 BJネットの使い方メニューの番号を選んでください。 (メニューの表示は H、メインメニューへの投場は E、答き込みをするときは、 番号に続けて V (例、IV) を押してください) 一両びメニューを確認する... **BJネットの使い方メニュー** とんとかいも編 BJネットの使い方
 BJネット情報 BJネットの使い方メニューの番号を選んでください。 (メニューの表示は M、メインメニューへの復帰は E. 書き込みをするときは、 番号に続けて V (例・IV) を押してください) BJネットの使い方のコーナーです。 いつからのデータを見ますか (YY/YYY/DD [例] 89/04/01) (最新からは L、中止は E、先頭から見るときはCRキー) ◆先頭から見てみたいのでリターンキーを押す。 表示停止)A / CTRL+S 表示何間) B / CTRL+D 表示終了) C / CTRL+Z No-掲示日--BJネットの使い方----1)89/09/04 BJネットとは とんとかいも 2)89/09/04 B Jネットの使い方とは 3)89/09/04 B Jネットへの授稿は とんとかいも とんとかいも 何番目から何番目までのデータを見ますか? (5、12のように) (終了は E、すべてを見るは CR キー、タイトルの河表示は T、続きは N) 表示停止)A / CTRL+S 表示頁間)B / CTRL+Q 表示終了)C / CTRL+Z 1) [89/09/04] B J ネットとは とんとかいも BJネットとは

B J ネットとは、ビジネスジャンプ本誌のB J ネットのページと連動しているページ なのが、B J ネットへみんな対号値してくれた記事を元にページが生来ている。

慣れてしまえば、 カンタンなのだ!

BJネットのプロトコルは、左下ベージのアクセスデータの表を見て、何も考えず、この通りに設定してくれればいい。これは、国内のほかの一般的なネットと同じだ。つまり、これを覚えておけば、ほとんどのネットにアクセスすることができるぞ。

プロトコルの設定さえ済んでし まえば、あとは、目指すネットへ

●ビジネスジャンプの掲示板はこんなカンジの内容になっている。まずは*BJネットの使い方*をよく読んでみよう。

電話をかけるだけ。

ここで、ちょっと気をつけたいのがプッシュホン(トーン)回線とダイヤル回線の違いだ。自分の家の電話回線がどちらか、通信ソフトで設定しておく必要がある。

さて、いよいよ BJネットにアクセスするぞ。うまく BJネットのホストマシンとつながることができたかな。 左ページに、じっさいに BJネットにアクセスしたときのログ(記録) を載せてある。これを見れば、どんなカンジで進行するか

わかるよね。

ネットワークによっては、CONNECT したあと、IDを聞いて くるところもあるん だけど、BJネットは そのまま、メインメ ニューにいくように なっている。無事に アクセスできたら、 まず最初に見たいの は、BJネットを使う

■ BJ掲示板 -①ホット・インフォメーション 日
リネット -②ちゃんちき本舗 ③BJ教習所 -④Wickeyさんはもう怖くない! ⑤なんでもイベント情報 -⑥社中日記 -⑦User伝言板 -⑧担当者がお答えします! - 9集英社新刊ニュース 2 BJネットの使い方 16 一①BJネットの使い方 ②BJネット情報 3 アンケート

にあたっての注意などが書かれた「システムインフォメーション」だ。これは、どんなネットワークにも必ずと言っていいほど用意されているモノで、そのホストに関する最新の情報(いつごろ、メンテナンスでストップするかなど)が掲載されている。「早く掲示板を見たい」という気持ちはわかるんだけど、このシステムインフォメーションは、アクセスする度に目を通すよ

うにしてたいね。 電子掲示板の

選択方法や終了の仕方は、ネット ごとに少しずつ違いがあるけど、 メニュー表示に従えば問題ない。 さあ、これでキミもネットワーカ

一の仲間だ。いろんなネットにア クセスしてみよう。

ただし、無料のネットワークだ からといっても、電話料金はかか ることを忘れないように。

ウチのネットワークにおいてよ!!

PC-VANの巻

日本最大のネットだ

パソコン通信を知る人の中でこのPC-VANを知らない人はまず、いないんじゃないかな? 会員数もメニューの豊富さもとにかく日本で一番。日本を代表するネットワークと言うわけだ。

とにかくデパートみたいに広く て大きなネットワークだから、特 徴と言ってもいろいろあるんだけ ど、ボクらにとってどの辺が面白 いか、何がおススメなのかを日本 電気(株)VAN販売推進本部の杉本 好司さんに聞いてみた。

「やはりMSXユーザーの方でしたら、"That's MSX!"というシグがありますよ。PC-VANは全国93都市にアクセスポイント(ほぼ全部が1200bps以上)がありますから、当

然、そのシグに参加されるユーザー も全国規模です。 それだけ情報量も 多くなるということですね」

やっぱり情報の 窓口の広さという 点では全国規模だ し、MSX独自のシ グがあるっていう のは大きな魅力。



ちなみに、PC-VANにアクセスする には全国各地のアクセスポイント を使うわけだけれど、それ以外に、 DDX-TPやTYM PASを経由してア クセスすることもできる。

ほかにもニュースサービスやホ ームトレーディングなど、魅力あ るメニューがキミを待ってるぞ。

問い合わせ先

〒108 東京都港区芝5-33-1 日本電気(株) PC-VAN事務局 ☎03-454-6909

申し込み方法は、上記宛て先へ PC-VAN契約申込書を請求する。

♠PC-VANの中には、MSXユーザーたちのボードもあるぞ。

チャットロデデート



"冬が来る前に一、もう一度あの人とめぐり会 いたい一"なんていう歌がありましたが、本 当に人恋しくなる季節です。優しい女の子の 話相手が欲しいというのは、自然な欲求。と いうわけで、今月のゲストは久々に女の子! 謎の女性、里沙ちゃんの登場です。

待ちしてました。操作がスムーズですね。 そうたのは、MSXだったんですよね。そのときの話からきかせてく 皇近に知ってる人がいなくて、大変でした。 り、BASICもやりたかったし、通信もしたかったので、深つ なくて、独学だったんですか? ユアルを読んでました。それで、通信をやれば誰かに教え ま?教えてもらえる人はすぐできましたか? - たとか、傷部は、リンクスとったんですけど、その後 くのも勇気がいるんですよねー。 そのころも1人で うのが、おもしろみでもあったわけです。 私なんかそれだけ。どんな世界があるんだろう、ってドキ

★彼女のきれいなマンションと、青山のきたない編集部のチャット。

「里沙」 これでいいのかなあ。

「真理」 それでいいんですよー!

「里沙」 あ、こんにちは。

[真理] こんにちは、お待ちして ました。操作がスムーズですね。 MSXネットははじめてですか?

「里沙」 はい、はじめてです。

[真理] でも、最初に買ったのは、 MSXだったんですよね。 そのとき の話からきかせてください。

「里沙] 最初は、身近にパソコンを 知ってる人がいなくて大変でした。

[真理] いつごろのことですか?

「里沙」 去年の6月ごろです。

「真理」 MSXを選んだ理由は?

[里沙] そーですねぇ。やっぱり、 BASICもやりたかったし、パソコ ン通信もしたかったので、選びま

した。それから、ゲームもね。 「真理」 身近に知ってる人がいな くて、独学だったんですか?

[里沙] そーです、毎日、マニュ アルを読んでました。それで、パ ソコン通信をやれば誰かに教えて もらえると思って。

[真理] で、最初に入ったネット は? 教えてくれる人はすぐでき ましたか?

[里沙] う~ん、やっぱり大変で したよぉ。最初は、リンクスだっ たんですけど、その後、PC-VANに 入りました。

[真理] ひとりでネットに飛び込 んでいくのも勇気がいるんですよ ね一。そのころもひとりで格闘し ながら、やってたんですか?

[里沙] その*勇気"っていうのが、 おもしろみでもあったわけです。 [真理] あ、わかります? 私な んかそれだけ。どんな世界がある んだろう、ってドキドキしながら、 飛びこんでいくみたいな感覚がけ

「里沙」 そうです、大奮闘しました。

っこうクセになってしまう!

[真理] 通信はどうでしたか? [里沙] 最初は、あがっちゃって メチャクチャでした。人の話なん か、聞いて(見て)なかった。

[真理] で、すぐに里沙さんのフ アンクラブができてしまったわけ ですね。

[里沙] 半年くらいたってからです。

[真理] 言いだしっぺは男の子? [里沙] もちろん(!)……です。

「真理」 里沙っていうハンドルネ ームは誰がつけたんですか? "LISA" という名前のコンピュータ がありましたけど。

「里沙 コンピュータの名前って のは、偶然なんです。昔から、そ のニックネームで、呼ばれていた

「真理」 自分でつけてたんですか? [里沙] そうです。自分で気に入 ったから。

[真理] へ一、昔からコンピュー タにかかわる運命だったんですね。 ハードのことも詳しいってウワサ は聞いてますよ。

「里沙」 それほどでもないですよ。 一歩一歩って、感じです。

「真理 MS-DOSも楽々使いこなし

沙ちゃんとネ



板橋区にある、某駅の商 店街を歩くこと2分。とて も便利な場所に里沙ちゃん のマンションがありました。 「おじゃましま一す」 「はーい」

里沙ちゃんがドアを開け てくれると、同時に部屋の 中で寝そべる親ネコ子ネコ が見えました。

「ネコだあ。 2 匹もいる一」 「いーえ、全部で8匹いる んですよー」

「へ? 何、8匹?」

ネットの中でお話をしていると、気になります。いったい この女の子は、どんなふうに生活をしているのだろうって。

大人ネコが3匹と生まれたばか りの子ネコが5匹。里沙クラブの オリジナルTシャツのように元気よ く、毛なみよく、じゃれあってい ました。そういえば、里沙さんも ネコ的な女性ですよね一。



お部屋の中とベランダの鉢植え にはハーブがきれいな緑色に育っ ていて、いれていただいたハーブ ティーはレモンの香りがしました。 また、おどろいたことに里沙さん の部屋には有線放送が入ってます。



SELS NET-WORK



てるんですよね。

「里沙」 あれってなんとなく、RPG をやってる感覚なんですよ。

[真理] ん?

「里沙」 ひとつひとつ、謎を解い ていく感じです、パソコンって、 奥が深いから。人からコマンドを 聞いて、やっていると、まるでRPG で、街の中の人にヒントを聞いて 歩くみたいでしょ。そのコマンド が理解できると、とってもうれし くなってしまう。

[真理] そういうのに、真剣に取 り組む姿ってマジに美しいと思う。 男の子たちもそんな姿に心を打た れたんだと思いますよ。

[里沙] あは、そんなぁ(てれてれ)。 やっぱり、パソコン人口が男性中 心なので。でも、女性もいますよ。 「真理」 結成してから、どれくら いですか?

「里沙 | 今年の1月ごろからだか ら、10ヵ月かな。いまは、マスター ネットでボードを持ってます。

「真理」 パソコンのどんなところ が好きですか?

[里沙] 初めはなにもわからない と、ただの箱だけれど。さっきも 言ったように、奥が深いというこ とです。少しずつわかってくるた びに、「自分のものっ!」って、感 じがして。

[真理] 里沙さんの表現、かわいい。 [里沙] よく、ぶりっこって、言 われます。

「真理 里沙さんは、パソコンで 株もやっているんですよね、それ が仕事なのかな?

「里沙 それも仕事のひとつです。 [真理] それも、っていうと……。 お仕事っていうのは……。

「里沙」 えっと、フリーアルバイ

もともとは、PC-VANの仲間た ちで作った里沙クラブ。いまは、 マスターネットの中にあります。 里沙さんを始め、ネットを楽

しく利用しよう! ってことか ら、いろいろなゲームが行なわ れているようですが、アミダゲ ーム、ビンゴゲーム、クロスワ ードパズルなどなど、楽しそう。

まず、アミダゲームはひとり

ひとり、自分のたて線を1本選ん だあと、好きな場所に横線を入れ、 次の人にまわします。最後に、ゲ ームの説明部分に隠されていた、 キーワードをリーダーが公表する ことによって、最終的な横線が加 わり、勝者が決まっていくという 仕組み。

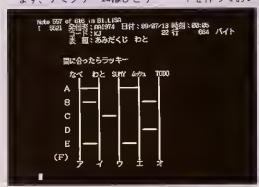
ピンゴはあらかじめ、個人でボ ードを作っておいてもらう仕掛け。

「自然とできあがった」というわりには、しっ かり管理されていて、書き込みもさかんな、"里 沙クラブ"。活発な女の子たちの発想をし

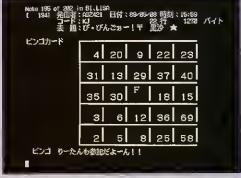
> また、最近は株のシミュレーシ ョンゲームもはじめたほか、ナン パキャンペーンといって、里沙さ んたち、女性メンバーが男の子を ナンパできる数を競っています。 マスターネットユーザーをオンラ イン上でつかまえて、

「ね、ちょっと、里沙クラブでお 茶しなあい?」

ナンパされたい男の子はどうぞ。



★オンラインでみると、カラーででます。きれいです。



★自分のボードを作り、リーダーに好きな番号をメールする。

ターってことにしてください。

「真理」ほ一。

[里沙] ときどきは、ビジネスシ ョウなどの、PRコンパニオンなん かもやってます。

[真理] 株もパソコンでやるほう が便利ですか?

[里沙] 私のハードディスクの中 身は、ほとんどが株のデータでい っぱいです。

[真理] かっこいい! 三洋パス ポート、私もやってみたい!

[里沙] 一度覚えてしまえば楽で すよん。

「真理」で、最後の質問なのです が、これからの人生をどうやって、 パソコンや通信とかかわっていき たいですか?

「里沙」 げ! ずいぶん難しい質 問ですねぇ。まぁ一、通信は、あ くまでも遊びですから、楽しくな ければパソ通じゃない! ってこ とで楽しみとしてやっていきたい です。

「真理」 でも、株のホームトレー ドはお仕事と……?

「里沙 仕事ってほどじゃないで すよ。ただ、ほかにまともな仕事 らしいことしてないので、なんと なく、そうなってしまったんです。 「真理」 コンピュータを使って、 お金もうけられるって、かっこい いし、うらやましいな。それじゃ、 Mマガの読者に最後に一言!

「里沙」「遊びの好きな人*里沙ク ラブ"に集まれぇー!」ですね。

「真理」 マスターネットに行けば 会えるんですね。

「里沙」 そうでーす。

[真理] 今日は、本当にありがと うございました。今度、写真撮り に行くね!

「里沙」 お待ちしてます。こちら こそ、楽しかったです。



網元さん情報局



お湯ネットでは、網元さん組合インター ネットを通してNAPLPS(ナプルプ ス)という画像通信を流行らせたいと思 っている。すでにPDSライブラリーに も登録。インターネットが面白くなるぞ。

像通信にチャレンジだ!

ビデオテックスと言われてもピ ンとこないかもしれないけど、日 本のキャプテンシステムといえば、 ほとんどの人が耳にしたことがあ るんじゃないかな。 キャプテンシ ステムというのは、電話回線を使 って家庭のテレビに情報やニュー スを文字と図形で映し出すサービ スのこと。1984年に郵政省の音頭 とりで、首都圏や京阪神地区でサ ービスが開始されたんだけど、い まいちパッとしなくて、全国規模 で普及するには至っていない。

キャプテンシステムという名称 は、日本独自の呼び名で、フラン スではテレテル、イギリスではプ レステル、ドイツではビルトシル ムテキスト、イタリアではビデオ テル、そしてカナダではテリドン と呼ばれている。日本のキャプテ ンシステムも含め、一般的にはこ れらを総称してビデオテックスと 言うわけだ。

ところで、ホストコンピュータ から電話回線を通じて双方向の情 報をやりとりするという点ではパ ソコン通信と同じだ。逆に現在の パソコン通信は、ビデオテックス の文字情報だけを扱っている、と 言うこともできるね。

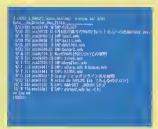
NAPLPSというのは、じつはカナ ダで生まれた、図形や文字を転送 するビデオテックスのひとつの方 式なのだ。MSXマガジン '88年9月 号のネットワーク特集で、初代、 網元さんを紹介したときに、この NAPLPSも紹介したんだけど憶えて いるかな。

たんにグラフィックをパソコン 通信のネットワークで送るだけだ ったら、そう難しいことではない。 BASICやマシン語のプログラムと同 じく、ISH.COMというファイルコン バートプログラムでパソコン通信 で送ることのできる文字情報を同 じテキストのかたちに変えてやる

アスキーネット PCS NAPLPS SIGもあるぞ!

Gr. SPIA New	Tree Author 197/04/00 Bytes Access Kind
	T post 0350, 09/25/03 4004 8 72/0
653 straid, (sb.	ettank ighの神匠ファイルです。 Tacall 101, M/(4/42 - 31115 71 Dat/
(6) mitting	T. post (100), Ph/(4/22 - 51(15), Pt. DAT/ 2002 (208 C++(hy) T. post (1907 - 41/16/61), 59091 (19 34(0
(44 data \$100, (a)	AND DIE (037) NAMENT DATA VILLE (169 7.9.) T-post1754-81/86/17 20211 334 DAG
	(# 4-5): 2577 m-1" 517 \$212 \$ 2146 \$7 3*3 Turos36734 \$1/01/11 35150 103 0660
	1 160 277 B 1 160 1715 1 150 16 17 2 T scald 150 41/21/12 7915 13:1210
MS HOUSENS, 184	
HAT HITESTA SIGN	グパウス ファン内() 八本紀明知明会 『Josepho M/GVD』 (637 Million) Minar Georgiae Guit

★アスキーネットPCSのNAPLPS SIGは 会員による手作りのNAPLPSデコーダ やエディタの環境も整い、情報交換の 場として盛り上がりをみせている。



★アスキーネットPCSのPOLLライブラ リには、NAPLPSデコーダやエディタ、 画像データが登録されているのでダウ ンロードして楽しむことができる。



●MSX2用のNAPLPSエディタ、NGMの作者、後藤寿庵さん(pcs08452)の作品だ

NAPLPS < tt ·····?

NAPLPSとは、北米のビデオテッ クス通信規約のことで、カナダの テリドンをその母体とし、北米の 標準方式になっている。一方、イ ギリスのプレステルやフランスの テレテルを母体として欧州では、 CEPTという方式で標準化が進め られている。CEPTはグラフィック キャラクターをモザイク状に並べ て画像を表現するのに対して、 NAPLPSはコード化した図形描写の

命令を送り、端末側がこれを実行 するかたちになる。もともとは、 カナダ通信省が地図を表示させる ために開発したもので、より細か な表現が可能になる。

現在、アスキーネットPCSなど のフリーウエアとして流通してい るNAPLPSは、必ずしもNAPLPS規 格のすべてを満たしているわけで はないが、アマチュア主導のかた ちで広まっている。

か、XモデムやTranslt(トランジ ット)などの転送方法を使えば可 能だ。

しかし、グラフィックの情報量 は、ものすごく多い。たとえば、 MSX2のSCREEN8で描いた絵は54 キロバイトもある。で、NAPLPSの 特徴のひとつにグラフィックデー 夕を比較的小さくできるってこと がある。

それから、MSX2で描いた絵は MSX2やMSX2+じゃないと、見る ことはできないよね。ところが、 NAPLPS方式で描かれた絵は、ほか の機種のパソコンでも見ることが できるのだ。パソコン通信という のは、いろんな機種のパソコンを 使ってアクセスしている人がいる わけだから、これはものすごく重 要なこと。もちろん、NAPLPS方式

で描かれた絵を再現するには機種 ごとにデコーダと呼ばれるプログ ラムが必要だけど、現在、多くの 機種に対応したデコーダプログラ ムがPDSのフリーウエアとして手 に入れることができる。

さらに、NAPLPS方式で描いた絵 は描いたときと同じ順序で再現さ れるため、順序を考えて描けば、 絵を再現するとき、簡単なアニメ ーション効果を楽しむことができ る。ストーリー性を持たせた4コ マ漫画風のものとか、アドベンチ ャーゲーム風のものまで作っちゃ った人もいるくらいだ。

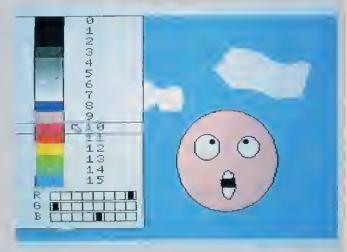
そんなわけで、Mマガの運営す る、お湯ネットのPDSライブラリ にもNAPLPSのMSX2用のデコーダ やエディタを登録してあるぞ。み んなで、NAPLPSを楽しもう。

MSX2でNAPLPSの絵を描こう!

MSX2のNAPLPSエディタとし ては後藤寿庵さん(pcs08452)の 作ったNGMというプログラムが あり、アスキーネット MSXやPCS などのフリーウェアとして手に 入れることができる。お湯ネッ トのPDSライブラリにも転載さ せてもらったので、会員は自由 にダウンロードできるぞ。

というわけで、NAPLPSの絵を 描くことに挑戦してみよう。NAP LPSの場合、描いた手順がそのま まデータとして記録される。つ まり、ほかのグラフィックエディ タのように1枚の絵を完成させて からセーブするという感覚ではな いので、はじめのうちは、ちょっ とまごつくかもしれないけど、逆 に描いた手順通りに再現される特 徴を利用して、簡単なアニメーシ ョンやストーリー性のある絵など も作ることができるわけだ。

NAPLPSで描いたクリスマスカー ドや年賀状をネットワークで送っ たり、もらったりしたら、きっと 楽しいぞ。



★これがMSX2用のNAPLPSエディタだ。NAPLPSのデータを自動的に生成するぞ。

NAPLPSの絵を見るためには

NAPLPSで描いた絵は、デコーダ と呼ばれるプログラムで再現する ことができる。デコーダは機種ご とに用意されていて、もちろんMSX2 用のデコーダ(MSX-DOSが必要)も フリーウェアとして手に入れるこ とができる。

はじめは、左ページのコラムで 紹介した、アスキーネットPCSの NAPLPS.SIGのシグオペ Hiroさん (pcs12121)がBASICで作ったもの だったが、その後、機能の拡張や 改良が加えられ、現在の最新バー ジョンは、ROYさん (pcs 16734)が 作ったNEWNAP.COM(Ver.3.01)だ。

NAPLPSで描いた絵のデータは機 種に依存しないので、たとえば、

PC-9801で描いた絵でも、MSX2用 のNEWNAP.COMで見ることができ るし、その逆もできるわけ。

MSX2用のNEWNAP,COMはオー バーレイモジュール(拡張プログ ラム)を組み込むことで、MSX2の SCREEN8や、SCREEN7のインター レスモードにも対応している。ま た、ディスクにセーブしてある複 数の絵を連続して見ることのでき るオプション機能もあり、大変便 利だ。お湯ネットでは、網元さん インターネットを通じてNAPLPS をより多くの人に知ってもらい、 ハヤらせていきたいと考えている。 キミもNAPLPSによる画像通信に チャレンジしてみよう。

PM10 15-AM02:15 83-786-7022

●網元さんネットの紹介も、こんなふうにNAPLPSで観ると、楽しくなってしまうね。

お湯ネット NAPLPSギャラリー

編集部でNAPI PSのエディタを いじくって遊んでいたら、もの珍 しげに、おすもうさんゲーマーの 三須とロンドン小林が寄ってきた。 あげくの果てに「自分たちにも描 かせろ」と言い出す始末。「まかせ てください、これでも小学校のとき 美術部部長だったんスよ」と MISTY が言えば、「ぼくは中学校のとき美 術部部長でありましたです」と LONDON.

自慢じゃないがボク(ガスコン) も高校のとき、美術部部長だった のだ。こうなりゃ、美術部部長の 意地をかけて、NAPLPSで勝負だ!

小学校で美術部部長だった MISTY作



▲「き、き、きれいな、お、お花なん だな、うん」と、すっかり山下清画伯 (普家雁之助のマネ)になりきって描い た自画像だ。いいかげんにしろよな。

中学校で美術部部長だった **LONDON**



★ウィザードリィフェアに編集部代表 として出場し、最下位になっても、す べて「ウヒョ」で済ませてしまうロンド ン小林の自画像だ。いかにも彼らしい。

高校で美術部部長だった **GASCON**



★ほかのふたりには負けられないと、 ひそかに練習して描いたガスコンの自 画像。3人の自画像は見せしめのため、 お湯ネットにアップロードしてある。

A FILE MATERIAL

TOTAL GOODS

■CDをぶらさげちゃおう

持ち運びできちゃうコンパクト CDプレーヤーはほかにもあるけど、 こんなにしゃれたヤツはなかった ぞ!肩にかけても、首につるし

ても、腰にぶらさげても、 バッチリきまってしまう コイツは、シチズン時計 の販売会社シービーエム 社(株)から新発売の『ポ ータブルCDプレーヤー CBM50CP_{Jo}

デジタル/アナログ変換 に16ピットリニア・コン バーターを使用している ので、音質はデスクトッ プ型に勝るとも劣らない のだ。そのうえ、12セン

チシングルCDもアダプターなしで セットできてしまうという親切設 計。単3アルカリ乾電池2本で、 約4時間動いてくれます。



チCDはもちろん、8セン ★32,800円[税別]。 高シービーエム株☎03-200-6295

■電子えんぴつなんです

ひところ鉛筆をナイフで削れな い子供が多すぎる、って問題にな ったもんだ。そんなこと余計なお 世話よ、鉛筆削りがあるもん。い えいえ、もっとすごいものが登場 しました。

松下電器産業(株)から発売され た『電子えんぴつKX-N101』は、ワ ープロ機能付きの携帯用プリンタ なのだ。本体のキーボードで文字 をローマ字入力して、インクリボ ンの付いてる下部を紙に押しつけ て手前に引くと印字できる仕組み。 ビデオやカセットテープのインデ ックスみたいな小さいものにも、 ちゃんとプリントできるから鉛筆 はいらない、ってなわけだ。色は ブラックとホワイトの2色。



★専用の入力ペン付き。22,000円[税別]。 (間)九州松下電器産業株分092-431-2111

ドラクエグッズさらに充実

エニックスのドラクエグッズに 新しい仲間が加わりました。

まずは『勇者の記録帳』(250円「税 別])っていうノート。無地、方眼、 横罫の3種類あるから、理科とか 算数とか科目別に使い分けできち ゃうのだ。あと、大好評のスライ ムぬいぐるみの大きいヤツがすっ ぽり入っちゃう『スライムPバッ グ』(380円[税別])。 もちろん、ス

ライムぬいぐるみ以外のものを入 れてもオーケーなのよ。

ジャンボなのもいいけど、チビ ちゃんが好き!ってかたには、 キュートな『スライムベビーぬい ぐるみ』(1,200円[税別])がおスス メ。ちょうどいい大きさなのだ。

聞くところによると、ドラクエ グッズは間もなくまたまた新製品 を発表予定とか。お楽しみにね。



★友達に差をつけるにはドラクエグッズがいちばん。(間)㈱エニックス☎03-369-8982

お電話ですよ!!

電話が鳴ってるってことを、か わいいしぐさと鳴き声で知らせて くれる(株)バンダイの『テルテル ペット』をご存じ!? 発売以来、 怒濤の勢いで売れまくってるらし いのだ。その人気シリーズに、こ のたびウルトラマンとゴジラが仲

間入りしました。

電話が鳴ると同時に、ウルトラ マンは頭と体を動かしてピッピッ と音を出し、ゴジラは頭と体と手 を動かしてガァーガァーとうなる わけなのだ。コイツがあれば、電 話がず一つと楽しくなるぞう。



★電話との接続はすごく簡単なのだ。各7,000円[税別]。間機パンダイ☎03-847-5101

TOY & GAME

■はやい! でかい! すごい!

(株)トミーから、はやくてでかく てすごいR/Cカーが出ました。

ハイパワーモーターを搭載して るからスピードとパワーは目を見 張るばかり。しかも2スピード切 り替えスイッチが付いてるし、走 行は4輪サスペンションだから安 定性バツグンなのだ。でもって図 体のほうは、全長275ミリメートル、 幅180ミリメートル、高さ140ミリ

メートル。つまり実物の16分の1ぐ らいのスケールというわけ。そし てだ、何よりもすごいのはチャン ネルシステム。2車種(各2色)そ れぞれ異なったバンドのチャンネ ルを搭載してあるので、4台同時 走行ができちゃうのだ。

これだけの条件がそろってれば、 パワフルでエキサイティングなレ 一ス展開が期待できそうだね。



マニア必見だ。交換用チャンネルは別売。4,980円[税別]。間㈱トミー☎03-693-8630

遊びませんか!?

(株) エポック社からパーティー ゲームの新シリーズ『遊びま専科』 が堂々の新発売。イラストに人気 漫画家を起用。そのうえテーマが 時流に合ってるから要チェックだ。

中尊寺ゆつこの『こんなんでま したけど!?』は、プレイヤーが霊 媒師になって霊言の内容をあてっ こするというゲーム。高橋春男の

『公開! 芸能裏ランク』では、ブ レイヤーは芸能プロダクションの 社長に。窪之内英策の『ツルモク 独身寮』は、ご存じスピリッツに 連載中の漫画がゲームになったも の。で、『当世花歌留多 いろんな 関係』は、いわば平成流花札とい ったところだ。年末年始の宴会に



★どいつもこいつもおもしろい。各1、200円[税別]。同株エボック社☎03-843-8811

■校則なんてくそくらえだ!

Mマガの読者 のなかにも、厳 しすぎる校則に うんざりしてる 人がい一っぱい いると思う。そ んな日ごろのう っぷんを、ゲー ムで晴らしてみ ませんか?

(株) ヨネザワ

から発売された ●愛のしつけ棒付き。1,500円[税別]。間㈱ヨネザワ☎03-861-6361 『稲川淳二の大校則』は、校則地獄 と化した学校を舞台に先生と生徒 がモーレツな戦いを繰り広げる、 スクールウォーズみたいなゲーム。 プレイヤーは、自分の番のときは 先生役、それ以外は生徒役、と1 人で2役楽しめちゃうのだ。先生



役はSTUDENTカードをとることに つとめ、生徒役たちは一丸となっ てTEACHERカードをとるわけだ。 で、最終的には、捕獲したカード の合計点が多い人の勝ち。カード には稲川淳二のおもしろ百面相が 描かれてて、キュート(!?)だ。

こんな奴いらない!?

しりとりの要領なのに めちゃくちゃエキサイト してしまうカードゲーム 『こんな奴いらない』が、 (株)トイボックスから新 発売。ご覧のとおり、カ 一ドには世間からうとま れてる人とか事物とかが 描かれてるのだ。で、1 枚だけ場に残して、あと

ます。場に置かれてるカードに書 いてある言葉の語尾(*もちはだ" なら*だ")に続くカード(たとえば *だんだんバラ")を、早い者順で 場に捨てていくわけだ。要するに



は全部プレイヤーに配り 1,200円[税別]。 間㈱トイポックス☎03-844-7216

しりとりと同じ。でも、順番が決ま ってなくて早い者順だから、しり とりよりも100万倍スリルがあるの だ。もちろん、一番早く手持ちのカ ードがなくなった人の勝ち、です。



BOOKS ペンギン村に陽は落ちて高橋源一郎

- ●1,100円[税込]

この本の帯には、 *マンガより面白く、 テレビより楽しい" と書いてある。そん なうまい話あるわけ ないだろーが、って 半信半疑で読んでい くと、これがもう超 人的なおもしろさ!



サザエさんにウルトラ一族に北島マヤにキン 肉マンにドラえもんに、う一ん、まだまだい っぱい出てくるぞ一。そう、超人気漫画の主 人公たちが次から次へとご登場なさるわけだ。 それも、養老院の保母さんになって好色じじ いに言い寄られるサザエさんとか、月影先生 にカンガルーをやれと言われて苦悩するマヤ とか、『キン肉マン』という職業にゆき詰まっ たキン肉マンとか、笑いが止まらない一冊だ。

お子様業界物語

泉麻人

- 新·謝补
- ●1,000円[税込]

いま、お子様がト レンディーだ。編集 部のある青山にも幼 児向け英才教育塾み たいなのがあって、 貴金属ごてごての金 持ちママ軍団が、ベ ンツやらアウディや らでお子様がたを送



り迎えしてたりする。そう、近ごろのお子様 がたはやたらゼイタクだ。学校もおけいこご ともお洋服も、すべてがブランド志向なんだ そう。ってことは、お子様業界が活気を呈し てるってことだ。で、"時代の探偵"泉麻人が お子様業界を徹底レポートしたのが、この本。 グリコのおまけの変遷史なんかもあるし、フ ァミコンやMSXのゲームも話題にのぼってる のだ。皮肉っぽい読みかたもできたりします。

パイナツプリン

吉本ばなな

- ●1,000円[税込]

ここ1年ぐらい本 屋さんの店頭を賑わ してる作家NO.1とい えばこの人、吉本ば なな。文章の美しさ、 ストーリー展開の奇 抜さ、どれをとって もぶっちぎりだ。彼 女の出現で、ごひい



きの作家を初めて持った人も多いんじゃない かな。で、これまで小説ばっかり書いてた彼 女の初めてのエッセイ集がこれ。ペンネーム "ばなな"の由来から、彼女の交遊関係、日常 生活にいたるまで、彼女の言葉で楽しく描か れてます。彼女の鋭い感性が、文学はもちろ んのこと音楽や芸術、それに芸能分野にも光 ってて、そういったものがああいう小説にな っちゃうのかと思うとゾクゾクしちゃいます。

吸画も大好

バックマン家の人々

学校時代の女友だちが、ちらほ ら赤ちゃんを産み始め、"お母さん" っぽくなっていくのを不思議そう に見ているこのごろ。子どもがで きる、ってことがどうしても他人 事にしか思えないこの時期に、こ の作品を見てしまったため、笑い こけながらも、いろいろ教えても らってしまいました。

バックマン家の人々というのは、 長男ギル(スチーブ・マーチン)、 姉のヘレン、妹のスーザン、末っ 子のラリー、そして彼らの家族た ち。設定を想像するだけでも、出 演者は多くなるわけですが、どの 家もそれぞれの事情がコピリつい ているために、ひと筋縄ではいか ない問題が積まれていきます。

どもたちの演技が本当に素晴らしい。出演者がたくさんいます。

たとえばギルは、 9歳の自分の子ど もの神経症を「こ れは、親の責任だ から、自分が何と かする」と、自ら 息子たちの野球の コーチを始めるの ですが、どうも、 親の気持ちが子ど もに伝わらない。

また、彼が家族の ことで頭を悩まし ているうちに、会 社では仕事のこと しか考えないライ バルが、自分をど んどん追い抜いて いってしまう……。 仕事と家庭の板ば さみになるお父さ

んってわけです。 ギルは思わず考えてしまう。「子 どもが生まれたことによって、自 分の生活はずいぶん変わってしま ったなあ」。そして、つぶやくわけ。

「僕の人生は義務ずくめさ」

親の思いどおりに子どもは音た ないし、子どもが20歳になっても 30歳になっても親は親をやめるわ けにはいかない……。子どもの立 場で見ても、改めて両親に感謝し たくなってしまう作品です。

「映画で、好きなジャンルは?」と聞かれると、

必ず答えてしまいます。「やっぱりコメディー!」 またもや、スチーブ・マーチンの登場です。

★スチープ・マーチンは父親役、11月中旬公開予定

"愛しのロクサーヌ"や"ペテン師 とサギ師"で日本でも有名になっ てきたスチーブ・マーチン。今回 はぐっと笑いを抑えてギル役を演 じていますが、それでも彼がスク リーンに現われただけで、うれし くなる気持ちは抑えられません。

難しそうなことを書いてしまい ましたが、ゼーンブ忘れて、スキ ップしながら、映画館に向かって ください。本当にいい作品です。

THE PROPERTY OF THE PARTY OF TH

■ワンダとダイヤと優しい奴ら---

ジョン・クリーズに マイケル・パリンとき て *モンティ・パイソ ン″を連想するアナタ はかなりのツウ。この 映画はこのパイソンー 家のふたりに、真面目 なはずのケビン・クラ インとジェイミー・リ ー・カーチスが加わっ



て、トンでもない強盗物語が展開 する超過激なブラック・コメディ -t-

なにせ、クラインがすごい。べ トナム帰りで元CIAのプッツン男。



カーチス扮するワンダ 嬢に夢中で、すっごい やきもちやき。同じく 彼女を好きな気の弱い パリンさんをいじめま くって、これがあの『再 会の時』、『ソフィーの 選択』のシリアス路線 俳優だろうかと、見て る私たちのドギモを抜

く。プッツンきたときの目に宿っ ている狂気はタダものではなく、 パリンさんの金魚*ワンダ″を食べ ちゃうあたりは、もうアッゼン。 これだけやったんならオスカーも 当然だと、ついには感動すらおぼ えてしまうのです。彼をこれだけ 変身させる英国プラック・コメデ ィー・パワーはやっぱスゴイね。

- ●ボニー、MGM/UA
- ●108分、14,800円[税別]

■パンチライン

だったわけ。タイトルのドパンチラ

イン"とは落語の"オチ"のことで、

それが命のスタンダップコメディ

アンたちの厳しい舞台裏をシリア

スに描いているのだ。

トム・ハンクス主演 でスタンダップコメデ ィアンの物語と聞いて *コメディー" と思い込 んでいた筆者(という のも解説書にスウィー トなコメディーとある) は、フタをあけてビッ クリ! しっかり真面 目な辛口の人間ドラマ



コースからドロップア ウトしたスタンダップ コメディアン志望の青 年。メジャーになろう とあがきながら生きて いる彼のまえに、同じ 道を志す主婦のサリー・ フィールドがあらわれ、 ふたりは恋するように

ハンクスはエリート

なる。とはいっても甘さはみじん もない。あくまで主題はメジャー への道。

父へのコンプレックスを秘めた ハンクスが、最初はただのお笑い から、ラストには皮肉で過激な笑 いを放つ男へと変身する過程を見 事な演技で見せ、感動させてしま う。この演技はスポイゾ!

- ●RCAコロンビア
- ●110分、15,300円[税別]

■君がいた夏

ジョディ・フォスタ -といえば『告発の行 方』で見事アカデミー 主演女優賞を受賞した けど、筆者はこの作品 のジョディ嬢のほうが 10倍ステキと感じてし まったのだ。

ジョディの役は、今 はスランプに陥ってい

る野球選手の *一生忘れられない 人"。そんな彼女が自殺し、遺灰を 彼に託す。主人公は故郷へと帰る 旅で彼女との思い出をひもとき、 彼女の意図をさぐろうとする。





その思い出に登場す るジョディが素晴らし い。はじめてのタバコ、 はじめてのときめき、 はじめての悲しみ一 彼がひとつ大人になる とき、彼女はいつもそ ばにいて、さまざまな かたちで励まし、勇気 づけてくれた。ちょっ

と型やぶりで個性的な年上の女性 をジョディはみずみずしく演じて、 まぶしいほどの魅力を放っている。

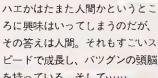
時代は30年代から60年代にか けてということもあってノスタル ジックな香りもいっぱいなのです。 若き日の主人公のファッションも とってもかわいらしい、 おススメ 映画であります。

- ●ワーナー・ホーム・ビデオ
- ●99分、16,000円[税別]
- ●発売中

■ザ・フライ2

センセーショナルな 話題をまいたクローネ ンバーグの『ザ・フラ イ』のあとをつぎ、そ のSFXマンだったクリ ス・ウェイラスが初め てメガホンをとった第 2弾の登場だ。

あのブランドル博士 の息子が生まれる!







と、あとは本編を見 てのお楽しみなんだけ ど、第1作がホラー純 愛物語だったのに対し、 今回はホラー父子物語。 自分を育ててくれた博 士と彼を慕うかわいそ うなハエ息子の物語と なっているわけ。

監督のウェイラスは

SFXに頼ることなく、ちゃんとスト ーリーテリングしているところは 好感度大で、ラストにいたっては アメリカ映画とは思えないド超の クラさを用意しているのだ。この クラさが好きか嫌いかで映画の評 価も変わっちゃいそうだけど、筆 者は意外性も手伝ってかなり好き であります。

- ●CBS/FOXビデオ、日本エイ・ブイ・シー
- ●105分、15,700円「税別]
- ●発売中

CD CD

I.B.W

BAKUFU-SLUMP



『ランナー』の大ヒット以後、大衆 にうけるロックバンドとしておお忙 しのBAKUFU-SLUMP。6枚目のアル バムが出ました。彼ららしいパンチ のきいた曲に加え、しっとりとした バラードもある味わい深いアルバム です。中野の"語り"も最高!

- ●CBSソニー
- ●発売中/2,800円 「税込】

Tell Me Why

HOUND DOG



働くロックバンド、と異名をとる HOUND DOGの18枚目のシングル。 "Tell Me Why"と"ROAD"の2曲とも、 歌詞をじっくりと聴いてほしい曲な のです。そうすると、自分のことと か夢のこととかが、見えてくるよう な気がするはずだ。

- ●アルファ・ムーン
- ●発売中/937円「税込」

CYGUARD TRASH GANG



日本のロック界にひと泡ふかせて やろう、ってことで結成されたバン ドが、このTRASH GANGだ。ロック なら何でもこなしてしまう彼らが、 サウンドに魂を注ぎ込んで、アニメ ビデオ『サイガード』のサウンドトラ ックを作り上げました。圧巻です。

- ●ポリドール
- ●発売中/3、100円 「税込]

ONE NIGHT IN HEAVEN

Wink

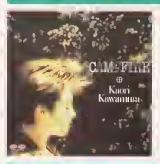


ここんとこ、テレビCMでしょっち ゅうお目にかかるWink。お待ちどお さま、ニューシングルです。エスニ ックな香り漂う *ONE NIGHT IN HEAVEN"と、のりの良い派手めな "CAT-WALK DANCING"の2曲。来年 の活躍ぶりがますます楽しみなのだ。

- ●ポリスター
- ●発売中/2,800円「税込」

CAMPFIRE

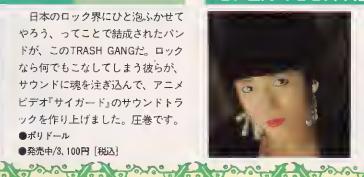
川村かおり



ラジオなどで大活躍の川村かおり。 彼女のニューアルバム *CAMPFIRE* は、フォークロックをベースにバラ エティーに富んだ構成で、彼女自身 も作詞を6曲も担当してるのだ。11 月は中旬までライブハウスツアーで 全国を駆け巡ります。応援してね。

- ●ポニーキャニオン
- ●発売中/2,800円「税込」

OPEN YOUR HEART 浜田麻里



実力派シンガー浜田麻里、待望の ニューシングルが新発売だ。彼女の キャラクターを活かした *ワルツバ ラード"で、しっとりと聴かせてく れます。ブラックミュージックっぽ いサウンドを、こんなにつややかに 歌いこなせるのも彼女ならでは、だ。

- ●ビクター音楽産業
- ●11月8日発売/937円 「税込」

でクリスマス川

(株)ソニー・クリエイティ ブプロダクツのセサミグッズ に、クリスマスものが新登場。 タオルとかマグカップとかい ろいろあるんだけど、とくに クリスマスカードはメロディ 一カードとかライト付きメロ ディーカードとか、うれしい ばかりの充実ぶり。今年のクリ スマスはセサミで決まりだね。







★①ノート150円[税別]。②ハンドタオル600円[税別]。③マグカップ850円[税別]。④ボストカード150円[税別]。⑤カード 280円 [税別]。⑥ライト付きメロディーカード1、200円 [税別]。⑥(株)ソニー・クリエイティブプロダクツ至03-237-5510

VIDEO GAME NOW HeySay!

去る10月4日、5日の2日間、平和島にある東京流通センターにて毎年恒例 のAMショーが開催されました。今月はそのAMショーの特集なのよ。

行って来ましたAMショー。予想 はしていたけど、どこに行っても 人、人、人。人がいっぱい、夢い っぱい。老若男女、職種もさまざ ま。ゲームマニアを筆頭に、サラ リーマン、ゲーセンのオヤジ、外 人さん、ジャーナリスト、子供連 れのおばさん……。まさに何でも ありの人間模様。竹下通りも真っ **青の混雑ぶりだった。**



う陶酔しているようだった。

さて、肝心の出 展内容について。 今回は、『グラディ ウスⅢ』とか、『R-TYPE I』とかの名 作シューティング ゲームの続編が多 かったな。あと、 最近ブームになっ ているカーレース ゲームもたくさん

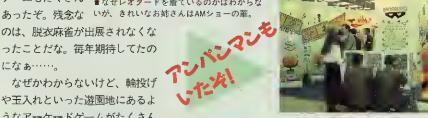
のは、脱衣麻雀が出展されなくな ったことだな。毎年期待してたの になぁ……。

なぜかわからないけど、輪投げ や玉入れといった游園地にあるよ うなアーケードゲームがたくさん あったのには驚かされた。AM業界 も変わりつつあるのかな。

遊びが創る 21世紀の妻 10月4日 * 5日 * いらつしゃいませり AM SHOWにようこそ

27 III AMUSEMENT MACHINE SHOW

★なぜレオタードを着ているのかはわからな



₩利品プレゼント



AMショー開催を記念して(?)あちこ ちのブースでいただいてきたグッズを プレゼントします。まず、各メーカー のパンフレットを、まとめて1名の方 に。バンプレストさんのプースからい ただいてきた、SDガンダムカードを3 名、カプコンの『エリア88』のポスタ ーを3名、アイレムの『R-TYPEII』

ポスターを2名の方にそれぞれプレゼ ントします。各メーカー様、本当にあ りがとうございました。

応募方法は、官製はがきにあなたの 住所、氏名、年齢、電話番号、欲しい グッズ名を明記して下記のあて先に送 ってください。その際にこのコーナー に対するご意見、ご希望などを書いて いただけると、当選確率がグーンとア ップします。筆者はイラストが好きな ので、そういったものを描いてくださ っても結構。枚数をたくさん出せば当 たるというものではないので、1枚だ け送ってください。締切は12月8日必 着です。どしどしご応募ください。



〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル (株)アスキー MSXマガジン編集部 VGグッズ 私ほしいんです係



★カブコンの「ストリートファイター89」 前作とは違う、1対多のパトルゲーム。



●タイトー『S.C.I.』。同社の『チェイスH. Q.』の続編。今度は弾も撃てる。



★「パーニングフォース」。ナムコの3Dタ イブのシューティングゲームだ。



⊕ジャレコの『ビッグラン』。バリダカー ルラリーをモチーフにしたレースゲーム。

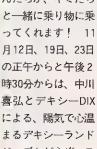
■多摩テックへ100組ご招待!!

東京の郊外、日野市にある遊園 地『多摩テック』が、Mマガの読者 100組(200名)を招待してくれるそ うだ。多摩テックといえば、ゴー カート! ノーマルなカートから、 4輪バギー、クラシックカーと、 とにかくありとあらゆるゴーカー トのそろいぶみ。いっぱしのドラ イバーになった気分でバシバシ突

っ走ってほしいわけなのだ。もち ろんゴーカート以外にも、観覧車 やコーヒーカップ、ジェットライ ダーなんかもあるから、寒さなん てなんのその、とばかりに楽しん じゃおう。

11月23日まで"秋のカーニバル" を実施。日曜祭日には、ぬいぐるみ のコチラちゃんたちが、キミたち

ジャズをどうぞ。ス



往復はがきに 住所・氏名・年 齢・職業・電話 番号を記入して 下記へ応募して ちょうだいね

には、11月26日 の午前10時から

と午後1時から

開催される "コ

チラとすべろう.

初すべり"がお

すすめ。



★入園+乗り物 1回(ただし500円の乗り物は除く)のプレゼント

● あて 先 … … 〒191 東京都日野市程久保5-22-1 多摩テック MSXマガジン係

●交通案内……京王線多摩動物公園駅下車バス5分 JR中央線豊田駅北口より多摩センター駅行バス12分 京王線・小田急線多摩センター駅より豊田駅北口行バス15分

●問い合わせ先…☆0425-91-0820



●締め切りは12月8日。招待期間は12月から2月末までです。ケートが得意なキミ

お待たせしましたっ

(株)ポニーキャニオンから、頼 もし一いビデオが新発売。まずは 『スーバーモナコGP・ターボアウ トラン』。ご存じセガの人気ドライ ブゲーム?作品を、しっかりビデ オにしてくれちゃったのね。しか も全ステージをもらさず収録。ゲ 一ム攻略法のほか、オートマチッ ク走行とかクラッシュシーンもバ ッチリはいってて、そのうえゲー ムでは見られないオリジナルCG画 面、っていうおまけ付きなのだ。 ドライブゲームのあのスリルが、

ご自宅のテレビ画面でお楽しみい ただけちゃうわけ。

お次は、お待たせしましたね、 ついに『テトリス』の完全攻略ビデ オが11月21日に新発売なのだ。こ のビデオは、完全クリアーしたプ レイの中から最もエキサイティン グなシーンをセレクトして収録。 超絶プレイヤーによる、ふたり同 時プレイの様子もはいってて、こ れはもう、死ぬほど興奮します! どっちも、スコアを上げたいキミ には絶対必見のビデオなのです。



●写真左が4,800円[税別]、右が3,200円[税別]。飼㈱ポニーキャニオン☎03-221-3151

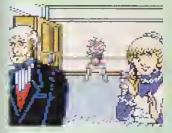


PRESENT

いよいよクリスマスだ。お正月ももうすぐだしね。ということで、今月のプレゼントはドドーンと一発! のはずが、う 一ん、でも量より質で勝負できるぞ。締め切りは12月8日。

今月のソフトは2種類ある。しかもどっちも売れ筋ソフトだ。冬休みに退屈したくないキミ、応募してみてはいかがかな。

まずは、期限つきのアドベンチャーゲームとして人気のある『ア



★グラフィックの美しさは絶品なのだ。

グニの石』だ。アメリカの片田舎のとある屋敷に、"アグニの石"と呼ばれる真紅のエメラルドが隠されているという噂を聞きつけて、ふたりの泥棒がやって来る。そして、ふたりの力を合わせて宝石を探し出すべく奮闘を始めるわけなんだけど、1週間以内に発見できなかったらゲームオーバー、従来のアドベンチャーみたいにじっくり考え込んでる暇はないっ。でもそこがおもしろいんだなー。ハミングバードソフトから3名に。

さてお次は、TAKERUのTOP10の



★こういうゲームは応募が殺到するハズ、 常連、『リップスティック・アドベンチャー』。仕事の依頼があんまり 来なくて暇を持て余してる私立探 値が主人公。つまりキミね。で、 久々に飛び込んできた依頼っての が、大富豪の家から盗まれた家宝を取り返してほしい、というもの。そしてキミは事件を解決すべく立ち向かうわけなんだけど、その家にはキミの心を惑わせてしまう美しいメイドさんが実に5人も……。ブラザー工業から5名に差し上げますですよ。

さて、リバーヒルソフトからは、 雄大なRPGゲーム『BURAI』のオリ ジナル下敷きとステッカーをセッ トにして10名にプレゼント。下敷 きの裏にはキャラクターの紹介が してあって、とっても便利だ。





★ステッカーは縦102ミリ、横187ミリもあるすぐれものよ。下敷きはフツーの大きさ

あて先

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル (株)アスキー MSXマガジン編集部 インフォメーション プレゼント係 ○○希望

ご・め・ん・な・さ・い

さて今月は、読者のみなさまにいろ いろとお願いがあります。

まず、バックナンバーのお問い合わせについては、Mマガ編集部ではなく、 アスキー直販部(☎03-486-7114)まで直接お電話でおたずねください。

次に、ゲームについてのご質問ですが、原則としてゲームの解き方やヒントに関するものは受けつけておりませ

ん。あらかじめご了承ください。

最後に、Mマガ編集部あての郵便物 についてですが、どの係あてのものか を必ず明記してください。明記されて いないと無効になってしまう場合があ りますので、お気をつけください。

また、Mマガでぜひとりあげてほしい記事などがありましたら、Mマガ縞 集部までドシドシお寄せください。

ゲームボーイの遊びかたを大特集だ!!



■特別付録

魔界塔士SA・GA 冒険ハンドブック

ベストプレープロ野球 『速報っ!!

■最新ゲーム徹底解剖 遊遊記/コンフリクト/エ モやんの10倍プロ野球/お そ松くん/北斗の拳3/メ ジャーリーグ/パチンコタ イム/SELECT!ONほか

特集はアイドルゲームの作り方なのだ!!

22号 **光売中** 特別定価 **発売中** 450円

パソコンで市販のゲームをやるのも面白いけれど、やっぱり自 分でゲームも作ってみようじゃないか。特集はアイドルゲーム を作ってみることで、ゲーム作りのノウハウを大公開するのだ!

特別付録



BURAI

ゲーム開発物語

したところがなんと今回で本当の最終回

東京VISXTV通信網

略してMSX通信です



べーしつ君連載開始!!

あとで、わざわざコーナーを設けて説明します。が、冒頭で、あ、いや、このページの一番上のところなんですけれどもね、いつかも書いたかもしれませんが、今回でこのM通は、ほんとに終わってしまうのです、諸事情で。なになに、

狼少年だって? やっぱ、信用ないかなあ。でも、今度は、ほんとにほんとに本当。来月号には、もうM通は、この2次元の世界からは存在しえないのです。

と、M通が終焉を迎えるに当たり、なんと、このMマガに、あの



『ベーしっ君』が連載開始されるというのは、なんと皮肉なことでしょう。というわけで、今月号から、かねてより声の多かった、姉妹誌ログイン、ファミコン通信では連載されているベーしっ君が、なんとこのMマガでも、読めるようになるのです、これから。二重の喜びですか? あーそ。

というわけで、M通は出て行くべーしっ君は残る、あーちょいなちょいななので、ここに記念イラストを配して、みるのだ。桜玉吉先生と、荒井びよぱずの合作、花が咲く。記念イラストを配して、さあ、M通最後のカラーページということにいたしまして、あいさつにかえまーす。







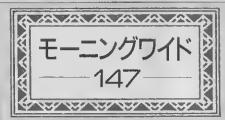




TIME TABLE

MSX通信 5万

- 146 ベーしっ君連載開始! 「桜玉吉とバロムクロ スで日米合作だよほー いほい」 ▽MG通最終回 を飾る、豪華執筆陣
- 147 モーニングワイド147 「低血圧なあなたの、こ んなところがすごいの だ!」く連続ドラマ「駅 前社長漫遊記
- 147 MS X君「書生さんが 描く独特な狂った世界 観◇朝です! 田中パ ンチです!「あっこん なところでこんな人」
- 148 お屋の演芸会「落語・ 長屋の花見」▽様々な 人間模様を落語を通し て学びながら明日に生 きる糧とします
- 148 クロスワードパズル 「最難クロスワードが 登場」▽今月のクロス ワードが解けたあなた はほんとうに天才だと 思いますからがんばれ
- 149 M通の最後にあたって 「見せます読ませます ジャンボリーから田中 パンチまでここに一挙 大公開!」 ▽もうM通 は2度としません
- 桜玉吉の "おなじとこ さがし″「今だから語る 桜先生の苦悩」▽絵を 描くよりも、ギミック を考えるほうが時間が かかり大変なんですよ



おはようございます。モーニング ワイドの時間です。いやあ、眠い眠 い。春眠暁を覚えずっていうか、民 民の餃子は覚えずっていうか、難波 ホーライのアイスきゃんで一っ551は ていうか、そんな広川太一郎みたい なノリはやめて、いやあ、季節は変 わっても、いつも眠い眠い。あ、も う 4 時だ。早く原稿書かなければい よいよ殺されてしまうぞ。

さて、それはさておき、後起され 悪い人っていうのが、どこの世界で もいらっしゃいますね。 いるんです よ、友人にも。朝、というか、もう

昼さがりもおもいっきり さがっちゃってるころ、 用事があって電話したら ·····。「もしもし、OOさ んのお宅ですか?」、「ほ あ、「もしもし?」、「ほ あ」、「おーい、起きてん の?」、「ほぁ」。ほんであ

げくのはては「ガチャン」。なんだこ いつは、ばかやろう。

低血圧の人ってけっこう多い。特 に女性のかたがたに。

が、しかしなのである。低血圧が 寝起きのいい悪いにはじつは関係な いという説もあるそうなんです。起 きられる起きられないは、やっぱり 精神的なものが大きいようで、確か に低血圧も原因のひとつでもあるら しいんだけど、それよりも気分の問 題なんだって。確かに、明日は遠足 だあとか、なんか特別なことがある というときは、起きられるでしょ。 あんまりなんでも低血圧のせいにす ると、低血圧もかわいそうだわよ。



連続ドラマ 駅前社長漫遊記

「社長! ここですよ、ここここ。 ここなんですよ! 「そうか、ここか」

「ここでね、社長、イーヒッヒッ ヒ、イッヒッヒイ、いやあ社長、 イッヒッヒッヒ」

「こらこら、声が高い。まずいだ ろ。フッフッフッフ」

「ほらほら社長、口もとがほころ んでますよ。ほらほら、背広のす そもほころんでますよ」 「そうかな、あ、ほんとだ。こり やまいったな。ホッホッホ」 「そこのほころびを、お取りいた しましょう。ほれつんつん」

「お一、こりゃこりゃ」 「おーどんどん取れる取れる」 「ああ、ほんとうだな」

「まだまだ取れる取れる。あ一裏 地が全部取れちゃったです」

小山俊介 MSX君⑥ プロデュース: A+3マー



どーも一、田中パンチです。桜 玉吉先生の『しあわせのかたち第 2巻」はお読みになられましたで すか? そうですか。

では、いきなりですが、いつも のように目撃ネタです。今回は、 ちょっとビッグですよ。

当社、アスキーがある東京青山 の、これよどはかどの表達うに、 肛門科の医院とか教育に厳しい幼 稚園とかがあるんですが、そんな こんなのせまい道をとぼとぼと、

と前から白いベンツが。500SLとい う2シーターのオープンタイプの やつ。おお、とか思いながら横に よけました。そのままそこにいる と、当然の帰結として車に轢かれ て千畳敷きになってしまいますか ら。で、そのベンツが通りすぎる ところを横目で見てると、その運 松高には、のの道や縁ょ/1!

ひとりで運転していらっしゃい ましたが、もっと大きな表通りで 見かけるならまだ心の準備もでき あたしゃ歩いてたんですよ。する : ようというもんですが、ほんとク :

ソ狭い(あらら、おゲレツ)通りで遭遇 したもんすから、これまたびっくり しゃっくり。横によけずに、そのま ま轢かれてしまってもよかったかし らんと、思いました。たいしたスピ ードでもなかったので、ボコンと当 たって、あいててとかになって、だ いじょうぶですかとかいうことにな って、そんで元気になったらそれが 縁でゴルフでも教えてもらう、なん て筋書きはいかがなもんでしょうか?

なので、今度からゴルフでは、岡 本綾子さんを応援したいと思います。 男性では青木ですね。泉川ピートっ てヘンな名前ですね。それでは!

015 de 111150





お<u></u>昼の 演芸会

出演:笑福亭おこめ 題目 長屋の花見

ピービーヒャララビー トゥララ ドンドン(出囃)。

えー、まいどまいどはかば おはなしをしてしまいますけれども、 こーしたら、こっちからこっちの人 は、笑ってください。どーも、すい ません。街の娘のいうことにゃ、あ あ、いうことにゃ。柳亭痴楽はいい 男、ああいい男。山のあなあなあな、 あなた、もう寝ましょうよ。

などということは、さておきまして、さあ落語をはじめましょう。

へんな人間が集まりますと、へんな集団になりまして、へんな集団ということになりますと、それはもうやっかいなものになってしまいます。 そのへんな集団というものが、この 冬のくそ寒いなか、花見をしようということに議決いたしましたものですから、それはもうたいへんなへん こいる人たーいトマレ、というよ

「ここでもいいすけど、寒いっすよ。 先輩先輩先輩、寒いっすよ」

てりゃそなんだから、寒いのは当たり前たのこんこんちき、よ。そんな当たり前なことは言わずに、さあ飲もうぜ飲もうぜ。酒の係は孝夫だろ。おい孝夫、酒はどうした」

「酒は、手に入らなかったんだよなじつは。そんでね、その代わりに、これを持ってきたよ、オリゴCC。これはいいんだ、体に。それと、リゲイン。これもいいんだ。キイロとクロは勇気のしるし、24時間たたかえますか、ビジネスマーンビジネスマーン、ジャパニーズビジネスマーン、ときたもんだ、もんたよしのり、なんちってな」

「そんなもんで酔えるかよ。寒い んだ。もっと体の暖まるものは、 だれか持ってないのかよう」 「オレ、暖まるもの、持ってきて るんですけど」

「おう、なんだなんだ」 「暖かい、ボクのココロ」

「なに言ってんだよ、バカ。ココ ロのボスみたいな顔しやがって」

「ボシュッ」

「うっ、げほっ」

「おいおい、むやみやたらに撃つ なよう、東郷:

「………」 「あいかわらず、無口だから、困っ ちゃうんだよなあ」

「つまみはないのか、つまみは」「ここに、ありますよ。鍋の蓋」

「なに、古いネタやってんだよ、こんな若者向けの雑誌で」

「ほらほら、たまご焼きがわりの、 タクアンタクアン」

「これなんか、ほら、かまぽこみた いな消しゴム」

「ほら、これなんか、十勝花子みた いな野沢直子」

「あに言ってんだよう、なんかほんとに食うものはないのか」

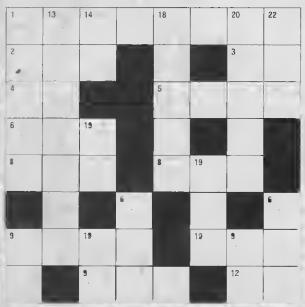
「湿気ちゃったのりたまが乾燥して おせんべいみたいになったやつ、これは辛口でうまいぜ!」

ああ、ではこのへんで、お後がよ ろしいようで。



クロスワードパズル

今回で最後なんですけれども、連載終了を記念して超難解なクロスワードパズルをお届けします。これが解けたあなたは、けっこうすごい人かもしれない。



〈ヨコのかぎ〉

- 1 丸い昆虫。赤に黒の模様。
- 2 とった人がそうなる。包帯とか巻いてて、こわい。
- 3 ゴミをなくしましょう。○○キャ ンペーン
- 4 帰り道。
- 5 物理的な変化が起きる境界点。な んて説明はカタイいけど。
- 6 親兄弟親戚などの総称。
- 7 000の友。
- 8 お風呂場などに貼ってある。
- 9 こいつは悪いなあと見てしまう。 ○○○○がするなあ。
- 10 軽い軽い。
- 11 ある基準に対する 比率を表わしたも ののこと。
- 12 中心にあるもの。

〈タテのかぎ〉

- 1 両側に木が植えて あります。
- 9 お湯に溶かして、飲むもの。

- 13 将棋も指すし、歌も歌う。
- 14 あんまりフキすぎると嫌われてしまうのだ。
- 15 東京ディズニーランドがある。
- 16 とりすぎたなあ。みんなも、気に なるときがくる。
- 17 安いウイスキーの第一人者。
- 18 悪魔の〇〇〇〇。
- 19 このいくら丼の値段は?
- 20 ジャンプして向かっていく。この 野郎! と〇〇〇〇。
- 21 カタイ。
- 22 鳥を利用した漁業。
- 23 かけると暖かい。

〈10月号の解答〉

と、こんなんでした。 応募は多かったようで すよ。そんなわけて、 茨城県の横田秀明さん と大阪府の荒川伸之さ んには、図書券を進呈 いたします。おめでと うございました。みん なもがんばってね。

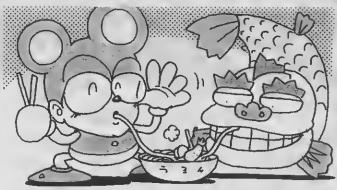
5	2	ぱ	の	34		٦	ВĎ
<	L	h		の	う	が	<
だ		つ	कं	ŧ	0		ľ
の	٦		か	h	ľ		b
ば	h	<		<i>†</i> =	Ф	う	-
つ	å	à"	め		う	å	t
ち	ろ	ŋ	h		å		ろ
	う			<i>†</i> =	ち	ζ.	1,
	く だ の ば つ	くし だ のし ばん つき ちろ	くしん だ つ のし ばんく つきぎ ちろり	(し ん だ つ き の し かば ん (つ き ぎ め ち ろ り ん	くしん の だ つ き も の し か ん ば ん く た つ き ぎ め ち ろ り ん	(しん のうだ の きもののしいかんじばんく た ゆうきぎめ うちろりん	(し ん の う がだ つ き も の の し か ん じば ん く た ゆ う き ち ろ り ん き

感想文

M通の最後にあたって

ンボローことラッキーパンティー プレゼントこと田中パンツは、と りあえずは消滅することになりま すので、ご贔屓いただきまして、 本日はありがとうございます。

編集者にとって、こういうコーナーは、一回始めるとクセになって、しょうがなくなるものでして、どうしようもなくなるものなのです。しょうがなくなっても、わさびがあればとも思うんですけど、それでもしょうがないという、な



んともいやはや矛盾だらけの車選びです。こういう文章もおそらく もう書けなくなると思うと、鯛の おかしら付きが熱くなります。

田中パンツはそのご幼少のみぎ り、びっくりハウス(パルコ出版刊、 今は休刊中)なる雑誌を読んでお りました。結構、好きだったんで すよね、その本って。でも、宝島はあんまり読んでません。今結構読んでいるのは、はた山ハッチ(やくみつる)作品と課長島耕作とはりきりさよちゃんとナオミだもんと胡桃沢さんの一連の作品群とアルバトロスビューです。みなさんも読んでくださいね。 一完一

桜玉古の"おなじとこさがし"

「いやあ、このコーナーだけは終わってくれてよかったよかった」とは、桜先生の弁。「なかなかコーナーは、たいへんだったですよー、時間かかったしー」。でも、やってておもしろかったでしょ?「そんなことないよー」。あのねえ、もうちっと、肯定的な、はなむけになる言葉を声帯を使って発してくださいよう。言ってみそ?「ごはん食べにいこうよ。不二家」

こういう雰囲気に育まれながら、こ

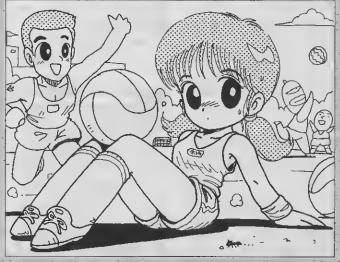
のコーナーは生まれました。環太平洋地域 5 億人のパズルファンのみなさまの脳味噌をみもみもにし続けて何ヵ月。反逆の精神から誕生したこのおなじとこさがし、でした。知能検査を思い出した、10時間探したけれどわからん、などいろいろおたより、楽しく読ませていただきました。あなたの時間をほんの少しでもこのコーナーでつぶすことができたのなら、それでうれしからずやです。ついでだ、今月も解こう!



先月の問題は、これはいいデキでしたね。手前ミソですけど。わかったときに、おおこれはグラッチェ、グラッチェ (と思わせることがでたら、それで勝利です。

で、その解答はといえば、ほれこのとおり。図書券3,000円分の当選者は、厳正な抽選の結果、神奈川県の森村直樹さんと、石川県の落合義男さんでした。おめでとうございました。ファイナルな問題で、どうぞお知恵をおしぼりください。





パシバカ大将

おたより万歳

ラバーソールの底が減りすぎて、単なるデカい靴に成り下がってしまった。穴も開いていて、通気性がおそろしくよい。

目漱石の作品に出てくる書生さんとMマガの書生さんとでは、どっか違うんですか? (兵庫県藤本尚士)

巡 違います。

どこが違うかというと、夏日漱石の作品に出てくる書生は、おそらく架空の人物だが、Mマガの書生は、実在する、と思っていただきましょうか。

その実在する書生のコーナー、*書生さんのお色気大冒険*は、人知れず消えていきましたが、藤本くんの目にとまったので、こうしてお返事を書いているわけですが、私はとても元気です。藤本くんはお元気ですか? このごろ外はとても寒くなってきたので鼻水や咳に気をつけてみてください。

それでは、さようなら。

Mマガの書生

少 や~、なんだかんだいってますけどMマガの書生は、鎌倉のさきっぽのほうから青山くんだりまでゴムゾウリで来るリゾート野郎なんですよ。おまけに短パンはいてすね毛も見せてくれちゃうから、しびれちゃうーん。まあ、こんな書生でよかったら、もってけドロボウ。ちなみに、書生の近況はファミ通のファミ道楽に載っています。知りたい人だけ見てみれば。さっ、私は誰かって? まあ、書生のナニとでも言っておきましょ

うかねえ。これってスキャンダル

になりますか? うふふふふいい。

デザイナー小竹向原純子

たよりのコーナーを読んでいるとき「あっ、私もそう思う。やっぱ、そーだよね」と同意見の人に感心していたら、それは私だった。よくあるこっちゃでよー。 (秋田県 安井 亜紀子)

● 自分でかいたおたよりが、ポストに入れてから1~2ヵ月経って雑誌に載っても、最初はピンとこないもんだ。「私もそう思う」となれば納得もいくってもんだけど、「なんだこいつ」みたいにすっかり考え方が変わってたりすると、ぎょっとしたりしてね。

返事を書く側としても、発売される時期を考慮しないと、内容によってはぎょっとするだけではすまされなくなってしまうのだよ。たとえば、今日は曇っていてちょっと寒いし……なんてことを書くでしょ。でも、これが発売されるころは大雪だとか、異常気象で真更日になってるとか、ああ、あられの降る毎日になってたらどうしょう。困ったなあ。

まもなく冬眠に入る編集者

うそろそろ受験勉強もはじまるけど、Mマガは買いたいと思います。買っといて入学したあととかにまとめて読みたいと思います。(埼玉県 飯塚 隆史)

⑤ うーん、高校受験かぁ。そう言えばあたしにもそんな時期があったような気がするけど、なにしろひと昔も前のことだからね、なーんも覚えてない。唯一思い出す

のは、うちのママが "絶対に 共学校に行かなきゃダメよ!" って息巻いてたことだけかな。 で、フツーの都立高校生になったわけなんだけど、高校生 活ってめちゃくちゃおもしろ かった。まず、さぼり! これには、チャイムが鳴る前に あらかじめ教室からぬけ出す 方法と、教室の後ろの席に陣 取っておいて出席の返事をしてから脱走する卑怯な方法と があるのよね(ちなみに後者 は、"ゴキブる"と呼ばれ、よく 使われていました)。

それに早弁でしょ、パチンコでしょ、お酒でしょ、そうそう、男の子たちは麻雀もやってたわね。とにかく高校って極楽みたいなとこだから、キミが一日も早く合格するように、おねーさん、陰ながらお祈りしてあげるワ。これでもう心配する必要はないわね。 隆史(んよりひと回り上の編集者

のすりキズがかぶれた のがひろがってきて気 持ち悪いのでタイガーバーム をぬったら、皮がむけて治っ てきました。ところで、編集 部の方はどうしてそんなに明 かるいのですか? そのユニ ークさが気に入りました。

(徳島県 宍戸 保失)

巡 そんなに明かるいかなあ。

(1) LEST + EST L

No 189741430

おまま









松玉吉

★ ひき続きイラスト大募集!

先月にひき続きイラストを募 集してます。そ一だな一、来月 号からはこのバンバカ大将で紹 介することができると思います。

特にジャンルは問いませんの で、Mマガには直接には関係の ないイラストなんかもひゃらひ ゃらと送ってきてください。し ガーレ、見ての通りここはカラ 一のページではないので、せつ

かくキレイな色で描かれていて も無駄になってしまうかも。注 意する点はそんなもんかなー。

Mマガにイラストを送っても 載らないからなあ、と長い間ペ ンを持っていなかった人は、ま ず柔軟体操からスタートしよう。 急に描くと体に無理がくるに違 いない。そんなわけで、とっと と体操しよう。ほれ。

タイガーバームぬったら治るかな あ。治ったら落ち着きがでるかな あ。落ち着いちゃって、なにがあ ってもびくともしなくなって、た とえ今日が締め切りだとしても、 いや、本当はきのうだったんだけ れども、そんなことで動揺するこ とはなくお気に入りのスカートを *トラ皮のパンツ! / と指さされて も表情を変えず、西を向いては拝 み、そういう人に私はなりたい。

こころざしの高い編集者

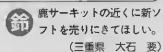


血が止まらなくてつらい。 (岐阜県 荻山 晴彦)

♨ほっておけー、そんなもの。 首の後ろをトントン叩くなんてム ダなことはするこたあないのだよ。 ティッシュを鼻にギュッとつめて "ふんっ"とやり続けると、真っ赤 なティッシュが部屋に散らばって、 きれいだなあ。いつまでも見てい たいけど、誰かが部屋に来る前に 片付けたほうがよろしいかと思い ます。見せびらかせたい? わか るな一、その気持ち。でもなあ、 きみの将来を考えるとき、やはり それはやるべきことじゃないとし か言えないなあ。

え? ああ、つらいのですね。 血が出てるんだから、医者に行っ ても誰も怒らないよ、口に出して は。早くしないと手遅れだな、う ん。間にあったらまたおたよりを ください、待ってます。

ドクターと呼ばれた編集者



些 鈴鹿サーキットですか。私は 去年T&Eソフトのイベント関係で 行きました。いいところですね。 でも私はホテルで飲みつぶれてし まい、朝起きたらなんと下半身丸 出しだったという、いい経験をし ました。ちなみに私のGパンとパ ンツを脱がしたのは、ログインと いうマニア向けの雑誌で仕事して いる新井創士という人です。北海 道が好きな人です。新婚です。

そういえばT&Eソフトで思い出 しました。平成元年の10月1日のこ とです。私が某女性(彼女だ)と、 池袋駅の有楽町線の乗り場に向か っておりました。すると、むこう から私の知っている男性が紺色の ワンピースを着た女性(確かポニ ーテールっぽい髪型だったはずだ) と一緒に、手をつないで歩いてき ました。なんと、その男性とは、 あのT&Eソフトの吉川さんだった のです。思わず声をかけようかな、 と思いましたが、お互い女連れと いうことで、ヤボなことはしませ んでした。吉川さん、もしこれを 読んでましたら、『遙かなるオーガ スタ』の3.5インチ版を、Mマガ編 集部の田川まで送ってください。 もちろん98用。そうすれば、もう この話題には触れませんので。よ ろしくねーん。

不良編集者ラメンちゃん

ても、モアイをイメージして 作ったとしか思えない。 (知る人ぞ知る、たぶんほとん

♨ ふーん、考えすぎじゃな いの一。だって、あれでしょ、 古いトイレのふたって、木製 で楕円形の中央に手で持つと ころがついてるやつでしょ。 ああ、それが鼻のように見え てモアイみたいだっていうわ けね。ふーん。

でも、最近見かけないよね。 私も2、3年前に友人のアパ ートを訪ねたとき、15年ぶりぐ らいにそのフタつきどっぽん 便所と対面して、けっこう感 動したものだ。しかも、その アパートにはガスというもの がきてなくて、友人は食事の たびに庭に七厘(炭火を使う コンロ)をひっぱり出して、 料理をするのであった。

ところで、どっぽん便所と いうのは子供のころ、とって も怖かったような気がする。 中から手が出てきそうで。で も、一番怖いのはやっぱり自 分が落ちちゃうことだよね。 学校でも、たま一にいたなあ。 落ちて姿は見えないのに中か ら叫んでるヤツ。情けなーい。

よく落ちそうになった編集者

先月の続きです。つまり"バ ンパカ大将"っていうのはだな あ、じつは深い深い意味があっ たのだが、あまり深すぎて今と なっては説明できる人がいない のだ。確か格調高いコンセプト を唱えて名付けられたハズで、 ああそれなのに誰も覚えていな いなんて……。そーだなー、こ のコーナーがなくなるころまで には、なんとかか細い記憶の糸 をたどってそのコンセプトやら

を明らかにしたいと思いつつ、 なんとかごまかしたつもり。

おたよりのほかにも、こんな ことをやってくれたら嬉しいな あ、涙流しちゃうなあ、なんて いう希望があったら教えてね。

〈あて先〉

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ㈱アスキー MSXマガジン編集部 私こそがパンパカ大将です係

いトイレでフタをする (どっぽん便所)のがあ るけど、あのフタはどう考え

どの人は知らないと思われる)

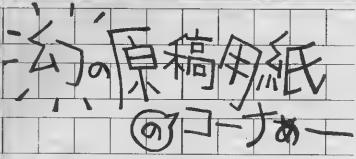
ු අතුර











題:「ベットのすすめ」 作: ガブリエル・ニーニョ

漠然と"ペット"というと、みな さんはどんな動物を連想されます でしょうか? たいていの方々は 犬または猫でしょう。これらのほ かにポピュラーな動物といえば熱 帯魚や金魚、錦鯉や亀といった水 棲動物、文鳥やインコ、カナリア などの小型の鳥類、そしてリスに ウサギ、モルモットといったほに ゅう類があげられますね。

最近では一風変わったペットを 飼っている人が増えているそうで



す。とくにワニやトカゲといった、 女性に毛嫌いされがちだった動物 が脚光を浴びはじめ、それも女性 にもてはやされているというので す。きっとこれは"恐いもの見た さ"から発生した、好奇心の延長 上にある感情の現われではないか と推測します。あまり自信はあり ませんが……。

どうしてペットを飼うんでしょ うか。理由はふたつにわけられま す。ひとつは動物愛護心。簡単に いうと かわいいから! "っていう やつですね。もうひとつは孤独感 や自己独占欲(これは珍しいが)か ら生じた衝動。すなわち "だって、 寂しいんだもの"というものです。 ほとんどのペットは人間よりも小 さく、いつでも飼い主の下の立場 にあるため、思いどおりになる(例 外もある。たとえばトイレとか)。 このような、あまりうなずけない 理由であるにせよ、そういうノリ でペットを飼っている人も現にい るのである。

ペットの話をするとき、「キミは 大派? それとも猫派?」という

質問をよくされるし、また私もよ くする。キミはどちらであろうか。 私は完全なる猫派だ。でもペルシ ャとかシャム猫みたいな、いかに も *血統書付きよーん"という雰囲 気の猫は嫌いである。私が好きな のは、純粋な日本猫だ。もう、死 ぬほど好きだー! やっぱり三毛 猫でしょ? いや待てよ。実家で 飼ってる白と黒の、バットマンの ような猫(ゴン、というありふれ た名前がついている) も超かわい

そうなんだよね一(ここからは語 り口調です)、だってマンションと かアパートってペット飼っちゃい けないんだもんな一。そりゃ一確 かに飼ってもいいところもあるけ ど、全体から考えたら、ほーっん の少しなんだもん。やってられな いもんな一。でもね、菅沢美佐子 は大家さんにだまって猫を飼って るよ。それも2匹。でも1匹は毎 朝ヒゲを剃る猫だよ。ま一、いい けど。私も朝食作ってくれる猫飼 ってるし。あ、私が飼われてるん ですね。曾良豆も飼われてるって 噂だよ。デタラメだね、編集部の

人ってさ。

今、私がほしいのはトカゲなん ですよ。これはおすすめですよ。 体長20センチくらいのがいいです ね。エサは金魚です。ちなみに私 が今目をつけているのは、1匹約 4万円だそうです。かなりゼイタ クですよね。でもいいんだよなあ。 お金がないんだったらカナヘビと かヤモリとかでもいいよね。ハチ ュウ類でしょ、時代は。

で、結びですが、ペットを飼う きっかけって、けっこういきなり なんだけど、飼う以上きちんと青 任を持って飼っていただきたい。 大きくなって邪魔者扱いするなん て、もってのほかですよ。ちゃん と愛を持ってずーっと接してほし いですね。あと、飼い主のほうが 偉い! というような概念は捨て、 共存しているんだ、というような 心でのんびり暮らしていってほし いと、かように思うのです。

~完~

このコーナーでは、みなさまか らの文学作品を募集しています。 採用された方には、Mマガ特製テ レカと原稿用紙をセットであげち ゃいます。よろしくお願いします。

いし。あ一、猫を飼いたいなあ。 うまい具合に話が展開しました。

トレインの心は母心 押せば命の泉アキ

まで送ってね 来月も続くべいかん



まここで一寸 〒107-24

東京都南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ㈱アスキー MSXマガジン編集部 MSXよ! あゝ蝶になる係

ごきげんうるわしゅう。さ て、今月はゴナミのアクショ ンゲームについて考えていき たいと思います。コナミのゲ ームの歴史というのはかなり う 古いんですよね。そのなかで もアグションゲームとシュー ティングゲームはとくに古い る のです。今回は前者である、 純粋なアクションゲームにつ わ いて取り上げ、その代表作品 (個人的に面白いと思ったもの ですけど)を2つ紹介します。 コナミのMSX版ゲームソフ トが初めて発売されたのは今 1 をさかのぼる1983年の終わり ごろ。『わんぱくアスレチック』 が最初のソフトだったと思い ゲ ます。あ、これは今回関係あ りませんのであしからず。

ム

ち

でもんな(トートツだ)コナミが、1984年の11月に発売した『マジカルツリー』と、翌年の5月に出た『ピポルス』について紹介していきましょう。この2つのゲームにはいくつかの共通点があります。まず、BGMが軽快でほのぼのしているというところ。マジカルツリーのBGMは、じつは『おおブレネリ』で、一方のピポルスはシャレたウエスタンなのですが、どちらもゲームにと

ても合っていて、思わず体がウズウズしてしまうのです。

もうひとつの共通点は、キャラクターの尿、じゃなくて 妙です。敵にぶつかったとき、 ジャンプするときなど、行動 のひとつひとつに愛嬌があっ て、ついついのめりこんでし まうわけよ。もちろんゲーム のコンセプト、バランスも絶 妙で、クソ難しい! という ようなこともないし、だれに でも楽しくプレイできるの。

それではそれぞれのゲームについての大まかな解説をしていきましょう。まずはマジカルツリーです。インディアンの子どもが高さ2,000メートルもの木(きっとメタセコイアだと思います←推測)の上にある城にたどりつくべく、木の枝をピョンピョン跳び移るというものです。敵もケム

シとがフクロウで、 全体的にコミカルな 仕上がりになってい ます。かなりシンプ ルなゲームだけに、 今プレイするとかえ って斬新さがあるア クションゲームの佳 作といえますね。

ピポルスは強制縦

スクロールのシューティング 要素を含んだアクションゲームで、このゲームの後に発売された名作『魔城伝説』の土台になったゲームなのです。内容は、複雑につながり合っているステージを進み、どこかにあるきれいな丸いやつ(必殺幼児向け解説)を捜し出して家に戻るというもの。ちなみにこのゲームは『コナミゲームコレクション番外編』に入っていますので、「今すぐブレイしてみたいぜエリザベス」という人は買ってみなー。

来月は大特集だ一。驚け一



◆ヒポルス、いい! グット、日本 語でいっと大だな。早くやれ(強制)



★東京タワーの約6倍もある木を登るマジカルッ リー。そんなに登って酸素はあるのか。えー?



●佐賀県の電撃太郎の作品。たはは。

来月の告知といろいろ

光陰矢の如し、とはよくいったもので、MSXよ! もおかげさまでそろそろ42周年目に突入します。長いようで短かった42年間。ふりかえればいろんなことがありましたね。富士山の大噴火、森永ドライミルク事件、刀狩りなど激動の日本とともに歩んできたMSXよ!生きたマテリアルとカテゴライズされることのないページ構成で、これからもキミのハートを刺激していきます(全部デタラメ)。

②先月号の校正問題の解答③ いかがでした、今月のMSXよ! は。今月はいきなり特集を組んで しまいましたが、たまにはいいも のですね。来月はいつもどおりの ページになりますのであしからず。

へーンになりますのであしからす。 ところで、我々編集者はまちがった文章を直す*校正″という作業 をします。キミたちもこの文章で 校正の勉強をして、世界をまたに かける、すばらしい編集者になっ てみてはどうでしょうか。 私はどこにでもいる人間である。 好奇心と快感と欲求と曖昧を懐に 隠し持ち、絶えず歩き回る。表で は愛想よくふるまい、裏では憎悪 と暴言を撒き散らす。だからひと りでは生きていけない。私はどこ にでもいる人間である。好奇心と 快感と欲求と曖昧を懐に隠し持ち、 絶えず歩き回る。夢では豪勢な生 活に満足し、現実ではため息を していけない。私はどこにでもいる人間である。だからひとりでは暮ら していけない。私はどこにでもいる人間である。好奇心と快感と欲求と曖昧を懐に持ち、絶えず……。 というわけで来月号では、なんと、MSXよ! が大変身するという告知があるぞ! とくに、この MSXよ! というタイトルが変わるかもしれないのだ! とにかくみんなは来月号の発売を待てよ。気が早すぎるぞー。すまぬ。



キミはどんななめ茸を食べているのかな? 永井龍雲でした。







ポスピャ





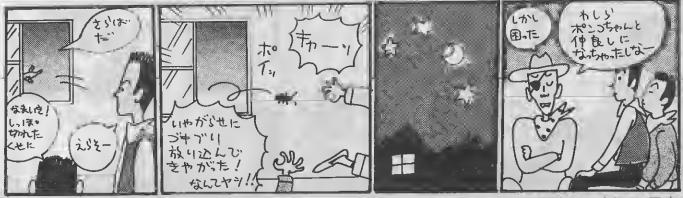
とかけ

とかけ

八十者!!

どうした!

手下その1



※この物語はフィクションです。























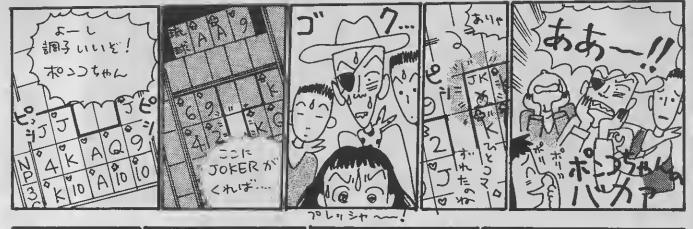






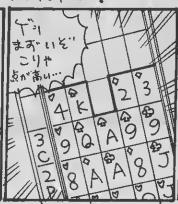






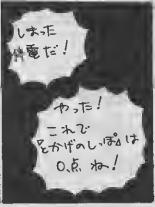














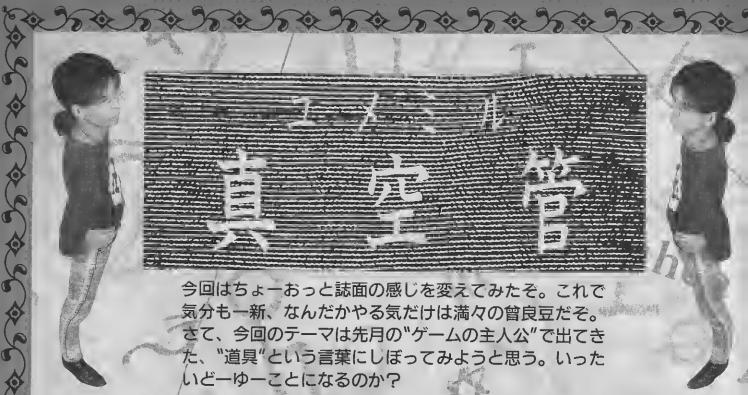












grosson a ad are a graph of the properties of th

どーも。曾良豆です。最近なんか面白いことあります? やたらこういう会話が多いと思わない? ボク自身、おもわず口にしてしまうことが多いんだけど、やっぱりみんなつまんないのかな。テレビも映画も、なーんか面白くないんだな、これが。時代というもの、なんでしょうかねえ。

どこにいって も、あーあ、 うんざり、って感じ。だから最近 はどこにも行かずにゴロゴロして いる。よくないなーとか思うんだ けど、どーもうまくいかない。

やっぱりね、とにかく何かを始めるしかないんじゃないかな。何でもいいのよ。やればそれなりに面白いし。ウダウダ言ってる暇が

あったら、なんかしろ。人間は常に動いてないと不安になっちゃうし、何しでかすかわかったもんじゃない。健全な平成の日本を維持して行くために、とにかく動きましょうね。仕事に生きるもよし。趣味にはしるもよし。なんでもいいからやってみよー。

てみよう

道具って何なんでしょう?

QYQYQYQYQYQYQY

道具で完全武装された意識

先月号で、ゲームの主人公は道 具に近いものだ、ってことになっ たんだけど、覚えているかな? 忘れた人はもう一度読み直そう。 ちょっと強引な感じもするんだけ ど、まあいいじゃない。で、今回 は道具というものについてもう少 し考えてみよう。

道具って何? と聞かれてすん なり答えられる人はそういないだ ろう。道具は道具じゃないの…… なんてモゾモゾ言葉を濁したりして。考えてみりゃ道具っていう言葉に当てはまるものが、あまりにも多すぎるんじゃないかな。ハサ

ミ、鉛筆などの文房具はもちろん、 台所用品、日曜大工道具、もちろ んコンピュータだって道具だ。電 車、バスなんかもより速く移動す るための道具と考えていいんじゃ ないかな。そもそも道具というも のは、物事をうまく運ぶために人 間が使うモノ。よーするに身の回 りのものすべてが道具だと思って いい。服も体を包み暖かくするた めの道具だし、家だって雨風をし のぐための道具だ。人間が作り出 したもので道具じゃないものはほ とんどないんじゃないかな。

よく言われることだけど、道具

CAPTALATE THE CONTRACTOR AND A CAPPACED CONTRACTOR

は人間の手足の延長のようなものだ。そして今問題にしたいのが、 道具と手の境界だ。どこまでが手 で、どこからが道具なのか。わかりきったことじゃない、と思うか もしれないけど、たとえば手袋を つけてカナヅチを持ったら、どう します? なんとなく手袋は手で、 カナヅチが道具だと思わない?

ほかにもある。靴をはいているとき、靴下は足? それとも道具? 要するに使っていることを意識しない道具は、すでに体の一部みたいに考えているんだと思うな。絶えず使っていなければならない道具、使っていることを忘れてしまうほど使いやすい道具、こういった道具ほど、その傾向が強い。

道具の身体化について

PO COLLAR SOLLAR BOLLAR SOLLAR SOLLAR

身体(道具じゃなく、自分の手だ と思える部分、モノ、をこう呼ぶ ことにしよう)と道具。この境界は 絶えず揺らめいている。野球でバ ッターが打席に入り気持ちを集中 させているとき、バットは彼の身 体となっている。だけど、バット ケースにいれられているときはた だの道具だ。懸命に油絵を描いて いる人にとって、筆とかパレット は身体といえるだろう。でも油絵 に慣れてない人だと、なんか使い にくい臭いのきつい道具だと思う んじゃないだろうか。

また、人間の文明がすすむにつ れて、こういった道具の身体化は どんどんエスカレートしている。 今は衣服が身体化した道具の代表 といえるんだろうけど、身体化の 最先端を走っている道具はやはり なんといってもテレビだろう。あ の音と映像の洪水の前では、身体 と道具という構図はあっさりと壊 され、身体化というよりも身体自 体が映像に取り込まれる、そんな 錯覚をしてしまうほどだ。

ちょっと前にはやったサイバー バンクも、コンピュータのプラグ を体に差し込み、人間の体を物理 的に道具と直結したりしてて、ま さに身体化と呼べるものだ。あれ って、道具の身体化が著しく進ん だ、近未来の人間の姿を描いたも のなんだよね。実際、将来的にこ うなることは、不思議でもなんで もないことだし、きっとこんな世 界がやってくるに違いない、とボ クは思うわけだ。

話をコンピュータにもどしてみ よう。ゲームの主人公が道具だと すれば、その身体化が著しいほど そのゲームに集中していることに なる。自分の手の一部のように、 スムースに動いてくれる主人公。 一般に操作性と呼ばれている部分 がそれにあてはまるだろう。



限りなく広がる意識

なぜこんなに道具にこだわるの か? それは道具の身体化が人間 の意識をどんどん広げていくから だ。たとえば、バットを身体とし て使っている野球選手の意識、も のの感じかたは、野球のなかった 江戸時代の日本人には理解ができ ないはずだ。バットというボール を打つためだけに作られた特殊な 道具。これをにぎったときの感じ は、きっと、やってみた人にしか わからないものだろう。

コンピュータだってそうだ。コ ンピュータを自分の手のように使 いこなしている人間の意識は、日 常の人間の意識とはかなり違った ものになっている。一番いい例が シューティングゲームじゃないだ ろうか。やったことのない人が、 夢中になってゲームをしている人 を怪訝な目で見るのも無理はない。 ディスプレイとキーボード、アル ファベット、もしくはひらがなカ タカナの記号の並び、明滅する光 と音、これらの閉鎖された、日常

生活と切り離された世界にいるわ けだから、意識のありかたが違っ ていても不思議はない。理解でき るはずがないのだ。

コンピュータに限らず、道具を 使うことによって新たに開拓され る意識は、とても重要なことのよ うに思えるのだ。開拓しなければ 生きていけないものなんかじゃな いし、逆に、そういうことから遠 ざかっているほうが、安定した生 活を送れるのも確かだ。ただ、な んか先行きが楽しみじゃない? 新たな未来が待っている感じでさ。

新たな道具の発明、そしてその たびに少しすつ変化していく人間 の意識。なんだかワクワクしてこ ない? もう少し未来になって、 頭の中で考えるだけでいろいろな ことがすぐにできちゃう時代にな ったら、そりゃもう爆発的に人間 は変化するんじゃないかな。ま、 今の時代だからこそ、こういう人 間自体の変革が待ちどおしいのか もしれないけどね。



意見・感想待ってます。

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル (株)アスキー MSXマガジン編集部ユメミル真空管係



ハードウエア事始め

関 鷹志

今回は趣向を変えて、MSXのカートリッジスロットに差し込んで使うハードウエアの紹介です。製作は難しくなりますが、より楽しい活用方法を発見できることでしょう。

バックアップRAM カートリッジの製作

私が手がける第1回のカートリッジスロット利用編の最初のハードウエアは、バックアップRAMカートリッジです。このカートリッジがあれば、自分で作ったソフトをディスクのない機種でも簡単にオートスタートさせて実行できます。もちろん、BASICで作ったソフトにも対応しているので、誰にでも手軽に利用できるはずです。

ここで、カートリッジスロットについて少し説明しておきましょう。MSXが誰にでも簡単に使える理由のひとつに、カートリッジスロットの存在が挙げられます。カートリッジスロットには、MSXの心臓部であるZ80A-CPU(以下CPUと略)の大部分の信号や、MSX独自の信号線が接続されています。これをカートリッジバスと呼びます。もちろん3種類の電源ラインも含まれているので、カートリッジスロットに差し込む基板内の回路に電源供給もできます。

カートリッジスロットに接続して使う回路を自作して楽しむためには、基本的なことをまったく知らないよりは、多少なりとも知っていたほうがいいに決まっています。カートリッジバスには、表1のような信号線が割り当てられています。この信号線の役割を簡単に説明してみましょう。

入出力の方向は、本体を基準に したもので、出力といった場合は 本体が出力して、カートリッジス ロットに接続した機器に信号情報を 伝えることを意味し、入力といっ たら、カートリッジスロットに接 続した機器が本体に情報を伝える ことを意味します。

なおMSXでは、CPUの64キロバイトあるメモリ空間を 4 等分して管理し、0000H~3FFFHまでをページ 0、4000H~7FFFHまでをページ 1、8000H~BFFFHをページ 2、そしてC000H~FFFFHをページ 3と呼ぶので、今後はそれに従った呼び方で説明していきます。

カートリッジの 各信号について

まず、1番ピンはCS1出力です。 このピンは、ROMカートリッジ用 に用意されているもので、CPUのア ドレスバスがページ1を示してい て、なおかつ、RD=Lのとぎにのみ Lレベルになります。通常は、ROM カートリッジ内の128キロビット (16K×8ビット)ROMのOE端子に 接続して使用します。

2番ピンはCS2出力です。CS1と の違いは、ページ2にROMアドレ スが配置されるだけで、使用方法 もまったく同じです。

3番ピンはCS12出力です。CS1やCS2と同一の役目を持ったラインなのですが、このピンは256キロビット(32K×8ビット)ROMに対応しています。つまり、ページ1とページ2にROMアドレスが配置されます。これら3つのピンは、ROMを組み込んで使う場合以外に使用することはまれて、今回は使用していません。



●実際に使ってみた このようにケースに入れると、すっきりした感じで仕上がる

4番ピンはSLTSL出力です。この信号線はMSX独自のもので、スロットごとに違うものになっています。スロット情報が差し示していて、かつMERQ=L、RFSH=HとなっているときにのみLレベルになります。I/OアドレスのA8Hに書き込まれるデータが、スロット情報となっています。このことに関しては、詳しく解説してある専門書などを読んでみてください。

5番ピンは将来の拡張用という ことで、予備となっています。ユ ーザーが勝手に使用することは、 認められていません。

6番ピンはRFSH出力です。CPUのRFSH端子に接続されています。 ダイナミックRAM(DRAM)を利用するときに用いるだけです。

7番ピンはWAIT入力です。CPUのWAIT入力端子に接続されています。この信号をうまく利用すると動作速度を落とすことも可能です。この端子にはオープンコレクタタ

イプのICしか接続できません。

8番ピンはINT入力です。割り込み処理を行なうための端子です。 この端子にはオープンコレクタタイプのICしか接続できません。

9番ピンはMI出力です。CPUの MI端子に接続されています。おも にZ80Aシリーズ専用の周辺LSIを 接続するときに用いる端子です。

10番ピンはBUSDIR入力です。カートリッジスロットに接続したI/O空間に位置する回路が、データバスラインに信号を送出するときなどに、Lレベルにしてやる必要があります。

11番ピンはIORQ出力です。CPUのIORQ端子に接続されています。この端子は、CPUがI/O空間を利用するときにLレベルになります。

12番ピンはMERQ出力です。CPUのMERQ端子に接続されています。 CPUがメモリ空間を利用するときに Lレベルになります。

13番ピンはWR出力です。CPUの

WR端子に接続されています。この 端子は、CPUが外部に接続したメ モリや1/0装置にデータを書き込む ときにレレベルになります。

14番ピンはRD出力です。CPUの RD端子に接続されています。この 端子は、CPUが外部に接続したメ モリや1/0装置からデータを読み込 むときにLレベルになります。

15番ピンはRESET出力です。本 体の電源を入れた瞬間、もしくは 本体のリセットスイッチを押した 瞬間からほんのわずかな時間だけ Lレベルになる端子です。この状 態で、本体内のCPUやI/O空間に配 置されたLSIの大半(時計回路を除 く)も初期化されるのです。

16番ピンも5番ピンと同じく、 将来の拡張用ということで未使用 となっています。

17番ピンから32番ピンまではア ドレスバス出力です。順にA9、 A15, A11, A10, A7, A6, A12, A8, A14, A13, A1, A0, A3, A2、A5、A4となっています。な ぜこのような配置になっているか はどの資料を見ても明らかにされ ていませんが、ROMカートリッジ の基板を簡単に作るために、ROM のピン配置にアートワークが都合 良くなるようにしたのではないか と、私は勝手に想像しています。

33番ピンから40番ピンはデータ バスです。順にD1、D0、D3、D2、 D5、D4、D7、D6に対応していま す。これらは入出力端子です。

41番ピンと43番ピンはGNDです。 すべての信号の規準点であり、電 源端子の規準点でもあります。

42番ピンはCLDCK出力です。 CPUのCLOCK端子に与えられてい るタイミング信号(約3、58MHz)と まったく同一のものです。

44番ピンはSW1です。カートリ ッジの抜き差し検知に関係ある端 子で、46番ピンのSW2とカートリ ッジスロット内部の回路で接続し ておかないとMSX本体の電源が入 りません。

45番ピンと47番ピンは+5ボル

ト供給端子です。カートリッジス ロット1つにつき、300ミリアンペ アまでしか取り出すことが認めら れていないので、注意が必要です。

48番ピンは+12ボルト供給端子 です。カートリッジスロット全体 で50ミリアンペアまでしか取り出 すことが認められていないので、 注意が必要です。

49番はSOUND IN入力です。こ の端子にオーディオ信号を入力し てやると、本体内部の音原などと ミックスされて外部に出力されま す。お馴染みの『激ペナ2』などの ゲームカートリッジでも頻繁に利 用されています。

50番ピンは-12ボルト供給端子 です。カートリッジスロット全体 で50ミリアンペアまでしか取り出 すことが認められていないので、 注意が必要です。

本来ならば、Z80A-CPUの信号 の詳しいタイミングなども紹介す べきなのでしょうが、それをやる となると立派に1冊の本になって しまいます。もしそれらに関して 詳しいことを知りたい入は、CQ出 版社の額田忠之著『Z80ファミリハ ンドブック』などを読むといいで

スロットを利用する ときの注意点

MSXのカートリッジスロットを 利用するには、いくつか守らなけ ればいけない約束ごとがあります。

カートリッジバスの各信号ライ ンは、一部(SW1、SW2、SOUND IN、および電源に関するピン)を除 いては、入力、出力ともにすべて TTLレベルと決められています。

データバスとアドレスバスは、 カートリッジ側のファンアウトは 5以上、ファンインは1以下でな ければいけないということになっ ています。コントロール信号に関 しては、ファンインは2以下、フ ァンアウトは2以上と規定されて います。ファンアウトとは、同じ 品種のデジタルIC(この場合はLS- TTL)を出力に接続して何個分ドラ イブできるかという値です。また ファンインとは、ファンアウトを いくつ消化するかという値のこと です。たとえば、通常のLS-TTLの ゲートの場合はファンアウトは20、 ファンインは1となっています。 しかし、ドライブ能力の大きいバ ッファICの場合は、ファンインは同 一でもファンアウトは大きめにな っています。

これからもわかるように、カー トリッジ内部の出力は、通常のLS-TTLを、また入力は複数のゲート入 力を接続しなければ、まず問題な く規格をクリアーできるというこ

とになります。

なお、HCタイプのCMOSの場合 は、LS-TTLに対しては、ファンイ ンは1以下になりますが、ファン アウトは10になります。入力電流 がほとんど流れないのに、ファン インが急激に小さくならないのは、 CMOSの場合はLS-TTLよりもはる かに大きな入力容量を持っている からです。LS-TTLの出力に多くの CMOS-ICを接続すると、負荷に大 きな容量のコンデンサーが接続さ れることになり、高速の信号を扱 うと波形が大きく変化してしまっ て、誤動作の原因になったりする のです。

カートリッジスロットピン配置

表1 カートリッジバス信号線

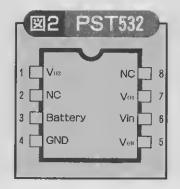
241 1			VIII 3 11		
ピンNo.	名称	1/0	ピンNo	名 称	1/0
1 3 5 7 9 11 13 15 17	OSI OSI2 予備 WAIT MI IORO WR RESET A9		2 4 6 8 10 12 14 16 18 20	OS2 SLTSL RFSH INT BUSOIR MERQ RO 予備 AI5	00000100
21 23 25 27 29 31 33 35 37 39 41 43 45 47	A7 A12 A14 A1 A3 A5 O1 O3 O5 O7 GNO GND +5V +5V SOUNO IN	0 0 0 0 0 0 1/0 1/0 1/0 1/0 1/0 1/0 1/0	22 24 26 28 30 32 34 36 38 40 42 44 46 48 50	A6 A8 A13 A0 A2 A4 O0 O2 O4 O6 CLOCK SW1 SW2 +12V -12V	0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

ここで使用するICに ついての説明

今回はICを3個、抵抗器を5本、コンデンサーを3本、スイッチを2個、電池を1個、専用基板セットを1セット、と今まで作ったものの中では、部品点数が多いほうの部類に入ります。

メモリICには、256キロビット (32K×8ビット)のスタティックRAM (以下SRAM)である62256タイプを使用します。これはCMOS構造で消費電力が大変小さいので電池でバックアップが可能であることと、ハードウエア構成が簡単ですむという理由から利用しました。購入価格は2,000円弱というところでした。メモリICに関しては、購入時期や購入場所によって大きく値段が異なることはあらかじめ知っておいてください。

SRAMはダイナミックRAM(以下DRAM)と違ってリフレッシュ動作を必要としません。DRAMの場合は、このリフレッシュという動作をしてやらないと、記憶内容が消えてしまうのです。DRAMの記憶方式はコンデンサーの充放電機能を利用しているのに対して、SRAMの記憶方式はフリップフロップ(FF)を利用しています。コンデンサーに溜まった電荷が放電してしまう前に内容を読み出して、再度同じ内容を書き込んでやるということがリフレッシュ動作なのです。



しかし、内部構造の違いで、同程度の集積度のメモリでも SRAMは DRAMの 4 分の 1 の容量しかありません。つまり、世間で256キロビットのDRAMが全盛の時は SRAMは64キロビットが主流に、1 メガビットのDRAMが一般的な時には SRAMは256キロビットが"旬"なのです。

たんに大容量なRAMが必要ならばコスト的にもDRAMのほうが有利であるというわけです。しかし、DRAMはリフレッシュ動作をしているときにもっとも電力を消費するので、バッテリーバックアップに適していません。そこでこういった場合の用途などには、SRAMのほうが断然有利なのです。市販の名刺大のメモリカードも、中身は今回作るものと大差はありません。ICのパッケージや部品の実装技術が、自作より優れている程度なのです。

今回使用する28ピンDIPタイプの SRAMのピンの内訳は、アドレスラ インがA0~A14の15本、データラ インがI/O 0~I/O 7までの8本、タイミング信号入力ピンが3本、電源ピンがVDDとVSSの2本の計28本で、未使用ピンはありません。

タイミング信号ピンは、書き込み用のWE(Write Enable)入力、読み出し用のOE(Output Enable)入力、そしてスタンバイモードとアクティブモードを切り替えるためのCE(Chip Enable)入力の3種類です。

カートリッジバスから出ている 信号線から、SRAMのCE端子に与 えてやるための信号を作り出すた めに、ハイスピードタイプのCMOS-ICの74HC138と、バッテリーバッ クアップICのPST532を使います。

74HC138は、*3 to 8 Line De coder*と呼ばれる16ピンのDIPタイプのICで、6本の入力端子(A、B、C、G1、G2A、G2B)の状態により、8本ある出力端子の状態が変化します。この部分もSRAMと同時にバッテリーバックアップしてやる必要があるので、通常のLS-TTLなどを代わりに用いることはできません。必ず、高速CMOS-IC(HCシリーズ)を用いてください。この場合、メーカーはとくに問いません。価格は、100円程度のはずです。

ミツミ電機のPST532は、停電検 出回路とバッテリー切替回路を内 蔵した8ピンのDIPタイプのICです。 今までは、この部分をトランジス タや抵抗器、ダイオードなどの複 数の部品で作らなければならない ので、なかなか面倒だったのですが、このIC 1 個ですべて片づいてしまいました。価格は200円程度のはずです。

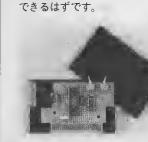
ここで使用するICのピン配置、 および基本的な動作の様子は図2、 図3、図4を見てください。

そのほかの部品はこれを使う

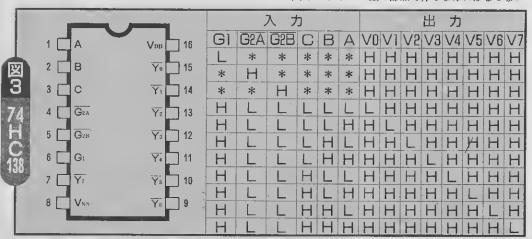
抵抗器 5本はすべて100キロオーム(カラーコードは茶黒橙金)の8 分の1ワットタイプです。何も表示してないものは、まず8分の1ワットだと思ってさしつかえないので、あまり電力表示は気にしないでください。また、カラーコードの最後は誤差なので、金でなくてもかまいません。今回は誤差に気を使わない用途なのです。極端な話、47~200キロオームの間なら、まず問題なく動作するぐらいなのですから……。

抵抗器 4 本は、片方の端子をたんにGNDに接続しているだけなので、4 本封入型の集合抵抗器を用いたほうが便利です。抵抗器は1本10円以下で買えるはずです。

コンデンサーは電源ラインに入れるために3本使います。0.1 μ F の積層セラミックコンデンサーを2本、そして16ボルト47 μ Fの電解コンデンサーが1本です。積層セラミックコンデンサーが入手できない場合は、通常の円板型のセラミックコンデンサーを用いても大丈夫です。ただし、形状が積層型と比べるとかなり大きくなるので、配置する際には注意が必要です。どれも1本あたり50円以下で購入できるはずです。



★ケースのフタをはずしてみたところ。 部品の取り付けなどは、慎重にやろう。



電源ラインに使用するコンデン サー(パスコンと呼ぶ)は、袋詰め (たいていは一袋100本)で売ってい るものを利用すると、1本あたり の単価がかなり安くなり、オトク です。

スイッチは基板用の3Pトグルスイッチ(1回路タイプ)です。これはメーカーやタイプによって大きく価格に差があり、1個あたり150~400円の間で入手できるはずです。なお、あまり厚みがあると、専用プラスチックケースに収まらないことがあるので、購入するときにはその点に気をつけましょう。

また、何度もこの先カチャカチャと切り替えることになるので、あまり安物を買うとスイッチそのものが壊れて、泣きを見ることにもなりかねません。ひと目見て、あまり頑丈そうでないように見えるものは、実際にもそのとおりなので、目で見ても丈夫そうなものを選んでください。私はフジソクのATE1D-6M3-10を用いてみました。

電池は、最近世間を騒がせたリチウム電池を用います。リチウム 電池は、1個の電圧が3ボルトと 高く、また長期保存性にも優れているので、電卓や腕時計などに広く使われています。使用方法を間 違えたり、構造欠陥がない限りは、 先日のような事故は起きないはず です。専用電池ホルダーがあるわけでもないので、どの形状のどの型番のものを使用しても構いませんが、私はCR2032という型番で呼ばれるものを使用しました。定価300円のものでした。

専用基板セットは、以前は数社から発売されていたのですが、最近ではサンハヤト社から発売されている3種類のみになってしまったようです。今回はその中のMCC-159Pを用います。これはMSXカートリッジスロット用基板と、ROMカートリッジ形状のプラスチックケースがセットになったものです。定価2,000円となっています。

なお、どうしてもこの基板セッ トが入手できない場合は、ケース なしのMCC-159(定価1,700円)、 基板形状が異なるタイプのMCC-158 (定価1,700円)、実際にはPC-6001 mk II 用として発売されている MCC-152(定価2,200円)、小型UK 基板M型シリーズ76R(定価1,200 円)などが利用できます。これらを 用いた場合、多少くふうすれば、 不要になったゲームカートリッジ のケースを利用して、きれいな形 にまとめあげることも可能です。 ケースに収めやすい順番は、MCC-158、MCC-152、76Rの順です。ま た76RやMCC-152の場合、カート リッジスロットのピン番号と基板 上のピン番号が一致していないの で、注意が必要です。

以上の部品を併せて、実際の購入価格は5,000円程度に収まるはずなので、ゲームソフト1本我慢すれば、十分揃えることができてしまいます(などと言いつつ、激ペナ2に完璧にハマッて原稿が遅れ気味の私……)。

さあ、動作チェックと 初期化を行なうぞ!

さて無事に完成したら、MSX本体のカートリッジスロットにカートリッジを差し込みます。なお、この際、ほかのスロットには何も差し込んでおかないようにしてください。

ライトプロテクトスイッチはOFF (書き込み可能状態)に、またセレクトスイッチはどの向きになっていても構いません。MSXの電源が

切れていることを確認 してから、逆差しに注 意してカートリッジス ロットに入れます。ケ ースに入っている場合 は、逆差ししようと思 っても不可能なので、 安心です。

この状態で、電源を 入れて初期画面が出て、 BASICなり、メニュー画 面が立ち上がったら、 ひとまず安心です。も しまったく動かなくなってしまったら、気に で電源を落として、 度配線の確認をしてく ださい。BASICが立ち上 がったとき、16キロバイトのMSX1の場合は、 メモリのフリーエリア が増えているはずです が、32キロバイトや64

動作モード

読み出し

書き込み

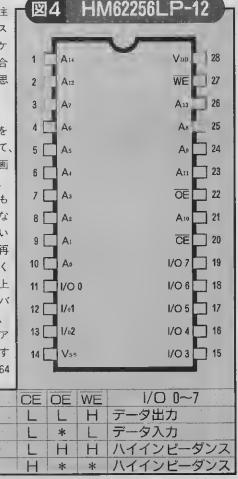
スタンバイ

非選択

キロバイトのMSX1、すべてのMSX2、 MSX2+では何の変化も見られない はずです。いつもと様子が少しで もへンな場合は、やはり大急ぎで 電源を切り、チェックしなおして ください。

次に、スイッチはそのままの位置で、164ページのリスト1を実行させます。これは、必ずダイレクトモードで実行させてください。

OKが出たら、164ページのリスト 2を入力し、テープかディスクに セーブしておきます。実行させて、 *POWER OFF! *と表示が出たら IDコードの書き込みは完了したこ とになるので、ライトプロテクト スイッチをON(書き込み不可能な 状態)にして、MSXの電源をOFFに してください。そして再度電源を 入れて、メニュー画面、もしくは BASICが起動することを確認します。





これで、バッチリ 動くはずだ

BASICが立ち上がった状態で、ライトプロテクトスイッチをOFFにしてください。何か簡単なプログラム(必ず行番号付き)を入力してから、LISTを取って文字化けなどがないことを確認しましょう。次にライトプロテクトスイッチをONにして、NEWとタイプします。通常ならば、これでプログラムがクリアーされるはずですが、消去されていないはずです。これで、うまく動いていることがわかります。

もし、うまくいかないようでしたら、最初から同じことをやり直します。初期化は最初の1回だけで、あとはバックアップ用電池の寿命が切れたりして、IDが書き換わってしまわない限り、必要ありません。

次に、セレクトスイッチを切り 替えて、同様の手順で残りの部分 も初期化しておきます。

プログラムの入力や修正時には、ライトプロテクトスイッチをOFFにしてください。そうしないと、メモリの中身を書き換えることはできません。また、カートリッジを差したまま本体の電源を入れたり切ったりするときは必ずライトプロテクトスイッチはONにしておいてください。そうしないと、初

リスト1

POKE &HF676,1:POKE &HF677.&HC0:POKE &HC000,0:NEW

期化をやり直すことになるかもし れません。

何も記憶されていないと、電源起動時には本体内蔵のプログラムが動いてメニュー画面になるか、BASICの使用状態になります。この状態でライトプロテクトスイッチをOFFにして、プログラムを入力してください。入力が完了したらONにして、それから電源を切ります。あとはバグがなければ、電源を入れれば入力したプログラムがオートスタートします。

なお、これはMSXの規格からくる制限事項なのですが、BASICのプログラムは16キロバイト以内でないと、動作させることはできません。そのため、ハードの規格も16キロバイト×2としたわけです。

また、DATA文にしたマシン語プログラムを実行する場合は、8000~BFFFHまでと、C000H以降の数100バイト(プログラムにより異なる)にはよくことができません。したがって、マシン語プログラムはあらかじめカートリッジ内の空き領域に記憶させるか、D000H~E000Hあたりに配置するのが安全策です。フロッピーディスクなどの接続によってフリーエリアの高位アドレ

リスト2

100 'CMOS-RAM Cartridge init.

105 'Special thanks to NONDATE

110 FOR I=0 TO 48 STEP 16

120 P=I OR (INP(&HAB) AND &HC0)

130 OUT &HAB,P:RESTORE

140 FOR J=&H8000 TO &H8018

150 READ Ds:D=VAL("&H"+Ds)

160 POKE J,D:NEXT J,I

170 ON STOP GOSUB 200

180 STOP ON:PRINT "POWER OFF!"

190 GOTO 190

200 RETURN

210 DATA 41,42,0,0,0,0,0,0

220 DATA 10,80,0,0,0,0,0,0

230 DATA 0,17,80,A,0,94,0,0

240 DATA 0

スは変化してしまうので、フリーエリアの位置(本体RAM内)をよく確認した上でプログラムを作成、入力してください。

なお、ROMのふりをしてプログラムをオートスタートさせることになるので、STOPキーによる一時停止やプレークが働かなくなります。これらを防ぐためには、記憶させるプログラムの一番先頭の部分に"POKE &HFBB1,0"を追加して、

実行させるようにしてください。

最後に、今回はいままでよりも 多少難しい内容でお送りしました。 ROM化に関しての詳しい内容を、 さらに知りたい人は、ぜひアスキーより発売されている『MSX2テクニカルハンドブック』を読んでく ださい。この本には、今回説明し きれなかった部分も多数含まれて います。きっと参考になるはずで す。では、また来月。

おたより待ってます

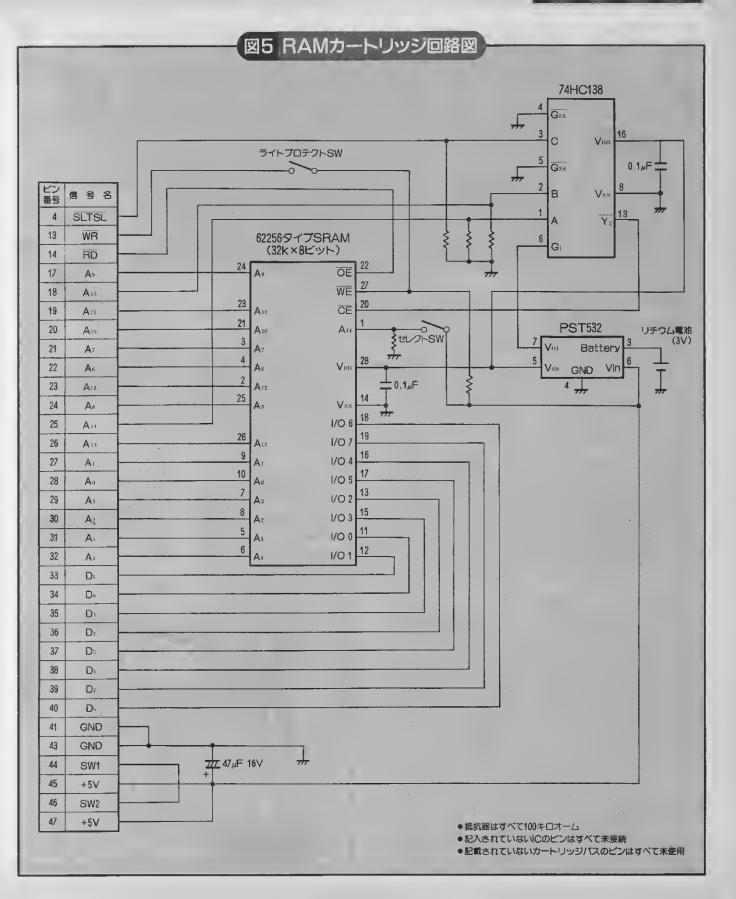
このコーナーでは、みなさんからのおたよりを待ってます。こんなモノ作ってみてー! とか、いいアイデアがあるんだけど、なんとか実現できないかな、というようなものまで、何でも結構です。

また、質問の手紙やはがきをたくさんいただくんですけど、残念ながら全員の方にお答えするのは不可能です。できるだけ、自分で調べるなり友だちに聞くなりして、解決してみてくださいね。

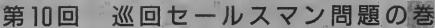
あて先

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル (株)アスキー MSXマガジン編集部 ハードウエア事始め係

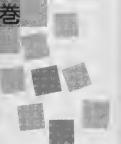




人工知能うんちく話



無数に枝分かれする木構造の探索プログラムの例として、巡回セールスマンの問題が取り上げられることがある。計算量の爆発的な増加をともなう、この巡回セールスマン問題の解法(アルゴリズム)は、はたしてあるのだろうか? 鹿野先生の話に耳を傾けてみよう。



巡回セールスマンの頭を悩ます問題とは

ハーハハハハと高笑いしながら、ピキピキにじゅうよじっかんたたかーえますかっのセールスマンにとって、時間とはもっとも貴重なものである。その彼が、「セールス島」を口ずさみ、地図を見ながら考えた。

これから何件かの得意先を回ってこなくちゃならないけど、なるべく早く帰ってきたい。時は金ナリだからな。それぞれの得意先は1回だけ訪問すればいいから、全部を回って最短距離で帰ってくるには、どういう順番で回ったらいいものやら……。

この世の中には、どんなに頑張っても解けない類の問題っていうのがある。この『巡回セールスマン問題』っていうのも、そんな問題のひとつだ。

ええ~、嘘でしょ~。そんなの 簡単にわかるじゃない、と思うか もしれない。まあ、確かにこれは 訪問先の数が少ないときは、それ ほど難しい問題じゃない。

ただ、数学用語(とくに解き方の アルゴリズムを考える分野)の*問題″っていうのは、ぼくたちが普通 使っている問題という言葉とは、 ちょっと違った意味を持っている んだよね。 ぼくたちが問題という言葉を使うとすると、それは試験の答案用紙に書かれているような、ひとつの具体的な問題文のようなものなんだよね。だけど、数学用語の*問題"というのはもうちょっと抽象的なものだ。つまり、"問題"というのは、無数の具体例から成り立っていると考えているわけだ。

たとえば、巡回セールスマン問題なら、最短距離で町を回る順番を見つけるというのが"問題"だけど、この問題には町の数とか、距離をいろいろ変えた具体例がある。そして、問題を解くということは、どんな具体例に対しても解答できるアルゴリズムを見つけるってことなのだ。

巡回セールスマン問題の場合、いちばん単純な問題の解き方は、すべての可能な道順をひとつずつシラミつぶしに調べていくことだよね。そして、その上で全部の道順から、いちばん短いものを選べばいい。

その道順の数っていうのは、回ってくる得意先の数を n とすると、全部で(n-1)の階乗通り、つまり、(n-1)×(n-2)×(n-3)・・・・・×(1)通りある。もちろん、得意先が6、7ヵ所なら、まだいい。たとえば 7 なら、道順の数は全部で6×5×4×3×2×1=720通りで、根性をだせば手計算だって、なんとか判断がつ

けられるかもしれない。コンピュ ータを使えば、ヒョイヒョイって なもんだろう。

ところが、この数がもうほんのちょっとだけ増えて15くらいになると、可能な道順はなんと1兆3千億通り以上になってしまう。16なら20兆通り以上だ。これじゃあ、得意先が少し多めになると、どんなにすごいスーパーコンピュータを持ってきたって、解けなくなるってことは簡単に想像できるわけ。

ほんじゃまあ、もう少し頭を使って、考える必要のない道順は最初から計算しないってやり方を考えてみようか。なにしろ、(n-1)の階乗通りの中には、全部を回らずに帰ってきてしまう道のように、無駄なものが含まれているからね。

そういう解き方のアルゴリズム としては、バックトラック(系統的 行きつ戻りつ)法というのがある。 これは、ずーっと道をたどって行って、そこが無意味な道だとわかったら、その道の先は考えないこ とにして、ひとつ前に戻って、や り直すやり方だ。

これって、エキスパートシステムでデータを検索するときによく使われる方法だよね。また、これを巧妙に改良した、限界枝刈り法なんてアルゴリズムもある。

こういう工夫をすると、得意先が100ヵ所くらいなら、まあなんとか解けるようになるようだ。だけど、やっぱり得意先が増えると、計算の時間が爆発的に増えていくという傾向まではなくならない。



だから、結局もう少し数が増える と、これでも解けなくなってしま うんだよね。

それでは、いちばん短いものを見つけられなくても、わりといい線いくような近似値を求めるという方法はどうだろうか。じつはこれでもかなりキビシイものがある。

近似値を求める方法では、その 誤差率を50パーセントに設定した とき(つまり、もっとも見当違い の答えのときで正解の1.5倍の距 離になる)、得意先の数をnとする と、計算時間がnの3乗オーダー で増える解法が見つかっている。

これでは、誤差としてはちょっと大きすぎるよね。正解の1.5倍の間違いが起こり得るんじゃ、とても実用的には使えない。

だけど、この方法が発見されて 以来、10年以上も新しい方法が見 つかっていないところをみると、 これを越えるアルゴリズムを考え だすのは難しそうだ。

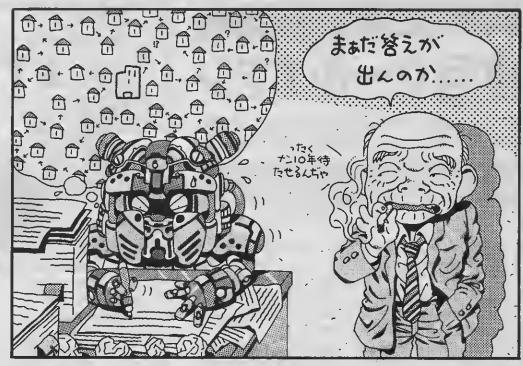
でもまあ、もっとなにか工夫すれば、うまい方法が見つかる可能性がないわけじゃない。じつのところ、この問題をもっと簡単に解けるアルゴリズムは絶対に存在しないという証明もされていないんだよね。というよりも、ひょっとしたらできるかもしれない、という希望が最近チラチラし始めているのだ。

ところで、巡回セールスマン問題とはわりと似ているのに、もっと簡単に解ける問題もある。

たとえば、得意先を点と考えて、 それを全部線で結んだ多角形を考 える。この図形のすべての辺を通 って、もとに戻ってくることがで きるだろうかという問題だ。

これは数学用語ではオイラー閉 経路問題というんだけど、普通の 言葉を使えば、ある図形が一筆書 きで書けるかどうかってことだ。

これについては、奇数個の辺が 集まった頂点が3つ以上あると、 もう一筆書きでは書けないし、そ れが2つ以下のときは、その奇数



個の辺が集まった頂点から出発しなければ元に戻ってこれないというルールがある。だから、この問題を解くにはすべての頂点を調べて、この条件にあっているかどうかチェックすればいい。このチェック時間は、頂点の数を n 個とすると、せいぜい n の a 乗(a は何でもいいけど、ある定数)に比例した長さにしかかからない。

もちろん頂点の数が増えれば調べる時間も長くはなるんだけど、 巡回セールスマン問題みたいに n の階乗で増えてしまうような、絶 望的なことにはならない。

こういうものを数学用語では、 多項式時間で解ける問題といって、 クラスPに属しているようだ(ちなみに、クラスPっていうのは、 Polinomial time:多項式時間の頭 文字だ)。ようするに、例題のデー 夕量に比例した長さの時間(多項 式時間)で問題が解ければ、まだ 許せるというわけだ。

一方、巡回セールスマン問題みたいな問題でも、ある道順をカンで選んで、その距離がある値、 a 以上、b以下かどうかを判定するのは、わりと簡単にできる。

こういう問題をクラスNP(Nondeterministic Polinomial time:非決 定性多項式時間)に属するという。 非決定性というのは、数学用語でいう、カンのことね。

巡回セールスマン問題はクラス NPに属しているんだけど、じつは、このクラス NPの問題は、ある条件を満たすと、クラス Pの問題に変換できるということがわかっている。ただ、そういう条件があり得るかどうかということは、わかっていなかった。

クラスNPの問題の中には、これまで多くの数学者が取り組んでうまい解き方が見つからなかったものがたくさんあるから、そういう条件というのは、まずないだろうっていうのが、これまでの常識だった。ところが、最近になってそれがあり得ると証明したという人が現われたんだよね。真偽のほどはまだ確定していないんだけど、もしこれが正しければ、数学界は大騒ぎになることは間違いない。

もうひとつ、巡回セールスマン 問題には面白い話題がある。じつ はここ数年、急に流行しだしたニ ューラルネットワークのブームの 火つけ役のひとつに、この問題が 関わっていたんだよね。

ニューラルネットワークという と、とかくパターン認識的な使い 方が目立つんだけど、それとは別 に、ニューラルネットの特別な形 を使うと、巡回セールスマン問題 が、かなりの正確さで簡単に解け てしまうのだ。

その詳細を説明するスペースがなくなったから、ちょっとだけたとえ話をするけど、これはスパゲティーコンピュータみたいなやり、方で問題を解くんだよね。

たくさんの数を順に並べるソーティングという作業も量が多くなるとアルゴリズムに工夫が必要になる。ところが、スパゲティーをたくさん持ってきて、1本1本を数の大きさに対応した長さに切ったものを用意すると、これをトンと机の上で揃えるだけで、一瞬にして大きい順に数を並べ変えることができる。

これがスパゲティーコンピュー タで、ニューラルネットで巡回セ ールスマン問題を解くときでも、 あらかじめパラメータを設定して おいてから、ストンとやるわけだ。

編集部制作

巡回セールスマン

コンピュータは、人間とは比べられないくらい計算能力が優れているし、その上、疲れ知らずだ。1秒間に数百万回の命令を休みなく実行し続けることができる。しかし、世の中にはスーパーコンピュータといえざも途中で計算をほうり出したくなる問題もあるみたいだぞ。

時間はかかるけど 絶対に解けるぞ?

巡回セールスマン問題というのは、どういうものかについては、 鹿野先生が詳しく書いてくれているので、ここでは説明を省略する。

この巡回セールスマン問題を解く一番カンタンな方法は、すべての家々を巡回して、その中から一番距離が短い訪問順序を選ぶ方法だ。コンピュータでシミュレートするには、木構造探索のバックトラック(再帰呼び出し)法というアルゴリズムを用いる。

ここでは、プログラムを簡略化 するために、評価関数などによる 探索の打ち切りなどは行なわず、 すべての枝を探索することにした。

といっても、BASICは、もともと バックトラック法を記述するのに は、あまり向いているとは言えな い言語だから、それなりの工夫は 必要。もうひとつ、このプログラ ムで重要なのは、組み合わせのパ ターンを求めるアルゴリズムだ。 あらかじめ組み合わせの数が決ま っている場合は比較的簡単だけど、 変数を用いると、途端に難しくな る。こういうアルゴリズム(物事の 本質を見極めるといってもいい) に興味のある人は、このプログラ ムでは、どういった方法で解決し ているかを解析してみるのも面白 いかもしれない。

では、さっそく右ページに掲載



したリストを打ち込み、プログラ ムを実行してみよう。まず、初め に訪問する家の位置を決めなくて はならない。カーソルキーまたは、 ジョイスティックで矢印を動かし、 スペースキー、またはトリガーで 決定する。家の配置が済むと、キ ミにどのような順番で回ったらい いと思うか聞いてくるので、訪問 する順番をアルファベット(大文 字)で答えてほしい。これはお遊び だから、あまり悩んでみてもしょ うがない。キミの直感で決めてほ しい。入力を終えると、キミが考 えた順序で家々を巡回したときの 距離が表示される。そして、いよ

いよコンピュータの登場となる。

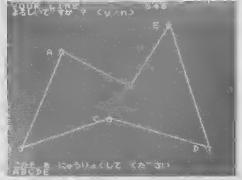
コンピュータは、考えられる、 すべてのあらゆる順番を次々と実 行して距離を確かめていく。もし、 いままでの訪問の順番より、距離 が短い順番を見つけたら、その順 番と距離を記憶しておく。

ところで、このプログラムでは、 訪問する家の数をMという変数に 入れている。1020行のM=6という のが、訪問する家の数+1(会社)だ。 つまり、会社から出発して訪問す る家は5軒。5軒の家を訪問する 順番の組み合わせを考えると、5 ×4×3×2×1、つまり、5の 階乗通りの組み合わせがあるわけ で、答えは、120通りということに なる。じっさいは、1、2、3、4、5 という順番で回っても、5、4、3、 2、1という順番で回ろうが距離は 同じになるわけだけど、このプロ グラムは、そこまで考えないこと にする。

コンピュータが、120通りの組み合わせをすべて検証し、答えを見つけるのに、このプログラムでは4分かかる。つまり、ひとつの順序を確かめるのに2秒かかっていることになる。この場合は、訪問する家々を線で結んで表示したり、消したりしてるわけで、まあBASICのプログラムとしては、妥当なところだと思う。

そこで、今度は家の数をひとつ

セールスマンの悩みをMSXが解決!?



★訪問する家の配鑑をすると、キミにどういう順序で回ったらいいか聞いてくる。人間のカンの素晴らしさを見せてやれ。



●ううむ、コンピュータは計算能力にものを言わせ、シラミ つぶしで正解を見つけたようだ。だいぶ時間がかかったけど。

増やして6軒にしてみよう。会社の数をプラスして、変数Mを7にして実行すればいい。この場合の組み合わせは、6の階乗、つまり、720通り。同じくひとつの組み合わせの検証に2秒かかるとして、すべての組み合わせを検証するのに24分。じっさいは、家々を結ぶ線の数も増えるので、もう少し余計

にかかる。編集部で実験したところ、26分くらいかかった。

この調子で訪問する家の数を増やしていくとどうなるか? 家の数を7軒にすると、解答を見つけるのに約3時間。8軒にすると、単純に計算しても、その8倍だから24時間、9軒では、9日、10軒では90日かかることになる。

プログラムをBASICからマシン語に書き換え、100倍の実行速度(ひとつの組み合わせの検証時間は0.02秒)にしたとしても約1日がかりの仕事となる。

もしも、巡回セールスマン問題 を効率的に解くことのできるアルゴリズムを発見した方は、MSXマガジン編集部までご一報を。

変 数 表

M 家の数+1

X() 家および会社のX座標

Y() 家および会社のY座標

US()ユーザーの入力した順番

ZU ユーザーの得た距離

ST()表示する順序

ZB もっとも短い距離

巡回セールスマン問題解決プログラムLIST

```
1010 / サラリーマン しゃんかい フ・ロク・ラム
1080 DEFINT A-Z:DEFSNG Z
1090 M=6 ' いえのかず"+1
1100 DIM X(M),Y(M),ST(M),PT(M),F(M),US(M)
1110 X(0) = 128 : Y(0) = 100 : X(M) = X(0) : Y(M) = Y(0)
1120 ST(0)=0:ST(M)=M:US(0)=0:US(M)=M
1130 SCREEN 5:GOSUB 2070:GOSUB 2170
1140 OPEN "GRP:" AS #1
1150 FOR I=0 TO M
1160 PUTSPRITE I, (0,212) :NEXT I
1170 COLOR 15,4,5:CLS
1180 PUT SPRITE 0,(X(0)-4,Y(0)-6),14,1
1200 ′ *** いえのいちせってい ***
1220 X=20:Y=30:FOR I=1 TO M-1
1230 S=STICK(0) OR STICK(1)
1240 X=X+SX(S):X=X-(X<20)*D+(X>245)*D
1250 Y=Y+SY(S):Y=Y-(Y<30)*D+(Y>181)*D
1260 PUT SPRITE 31,(X,Y),15,2
1270 IF STRIG(0)+STRIG(1)=0 THEN 1230
1280 PUT SPRITE I, (X-8, Y-8),11,0
1290 'PRESET(X-24,Y-6):PRINT #1,I
1300 X(I)=X-4:Y(I)=Y-4
1310 IF STRIG(0) OR STRIG(1) THEN 1310
1320 NEXTI:PUT SPRITE 31, (0,212):BEEP
1340 ' *** にんげん こたえ にゅうりょく ***
1360 CLS:FOR I=1 TO M-1:PRESET (X(I)-16,Y(I)-2)
1370 PRINT #1,CHR$(64+I):NEXT
1380 PRESET (0,192):PRINT #1," ごたえ を じゅうりょくして く
た" さい
1390 IF INKEY$<>"" THEN 1390
1400 FOR I=1 TO M-1
1410 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 1410
1420 IF A$>CHR$(63+M) OR A$<CHR$(65) THEN BEEP:
GOTO 1410
1430 US(I)=ASC(A$)-64:IF I=1 THEN 1470
1440 FOR J=1 TO I-1
1450 IF US(I)=US(J) THEN BEEP:GOTO 1410
14AD NEXT J
1470 PRESET(I*8,200):PRINT #1,CHR$(64+US(I));
1480 LINE(X(US(I-1)),Y(US(I-1)))-(X(US(I)),Y(US
(I)))
1490 NEXT I:LINE -(X(0),Y(0))
1500 ZU=0:FOR I=1 TO M
1510 X1=X(US(I-1)):Y1=Y(US(I-1)):X2=X(US(I)):Y2
=Y(US(I))
1520 ZU=ZU+SQR((X1-X2)*(X1-X2)+(Y1-Y2)*(Y1-Y2))
1530 NEXT I
1540 PRESET(0,0):PRINT #1," YOUR LINE
                                              " ; I
NT (ZU)
1550 PRINT #1," ようしいて"すか ? (y/n)
1560 A*=INKEY*
1570 IF A$="y" OR A$="Y" THEN 1630
1580 IF A$="n" OR A$="N" THEN 1360
1590 GOTO 1560
1610 / *** (みあわせ アルコ"リス"ム ***
1536 VH-1
```

```
1640 ZB=100000000000000#
1650 FOR I=1 TO N+1:F(N)=0:NEXT I
1660 TR=1
1670 PT(TR)=1
1680 IF F(PT(TR))=1 THEN PT(TR)=PT(TR)+1:GOTO 1
680
1690 IF PT(TR)>N THEN 1730
1700 ST(TR)=PT(TR):F(PT(TR))=1
1710 IF TR<N THEN TR=TR+1:GOTO 1670
1720 GOSUB 1800:TR=TR+1
1730 TR=TR-1:IF TR≃0 THEN 1940
1740 F(PT(TR))=0
1750 IF PT(TR)=N THEN 1730
1760 PT(TR)=PT(TR)+1:GOTO 1680
1780 ′ *** さいしょうち を もとめる ***
1800 LINE (0,24)-(255,211),4,BF
1810 ZL=0:FOR U=1 TO N+1
1820 X1=X(ST(U-1)):Y1=Y(ST(U-1)):X2=X(ST(U)):Y2
=Y (ST (U))
1830 LINE (X1,Y1)-(X2,Y2)
1840 ZL=ZL+SQR((X1-X2)*(X1-X2)+(Y1-Y2)*(Y1-Y2))
1850 NEXT U
1860 IF ZL<=ZB THEN Z8=ZL:COPY(0,0)-(255,211),0
TO(0,0),1
1870 PRESET (0,8)
1880 PRINT #1," NOW ",INT(ZL);"
1890 PRINT #1," BEST",INT(ZB);"
1900 RETURN
1920 ′ *** しゅうりょう しょり ***
1940 CLS:BEEP:COPY(0,16)-(255,212),1TO(0,16),0
1950 PRESET(0,8):PRINT #1," YOUR LINE
NT (ZU)
1960 PRESET (0,200):PRINT #1," もう いちと" しますか ? (
y/n)"
1970 IF INKEY$<>"" THEN 1970
1980 A$=INKEY$
1990 IF A$="y" OR A$="Y" THEN 1150
2000 IF A$="n" OR A$="N" THEN 2020
2010 GOTO 1980
2020 CLOSE:SCREEN1
2030 PRINT "また あそんて" ね !":END
2050 ′ *** スフ°ライト せってい ***
2070 RESTORE 2110:FOR I=0 TO 2:A$=""
2080 FOR J=0 TO 7:READ B$
2090 A$=A$+CHR$(VAL("&H"+B$))
2100 NEXT J:SPRITE$(I)=A$:NEXT I:RETURN
2110 DATA 10,38,7C,FE,4C,4C,4C,7C
2120 DATA FE,92,92,FE,92,92,FE,FE
2130 DATA F8,F0,F8,FC,BE,1C,08,00
2150 ' *** stick to(1) ***
2170 RESTORE 2210:D=4
2180 FOR I=0 TO 8:READ S:SX(I)=S*D:NEXT
2190 FOR I=0 TO 8:READ S:SY(I)=S*D:NEXT
2200 RETURN
2210 DATA 0,0,1,1,1,0,-1,-1,-1
2220 DATA U, 1, 1,0,1,1,1,2, 1
```

MSXビジネス活用法

GCARDを賢く使いこなすには



MSXを顧客管理にでも使おうかと思い立ち、マシンを買ってきたまではいいけどゲームにしか使ってない。そんな人に贈る『MSXビジネス活用法』。しっかり読んで勉強してね。

GCARDのポイントを チェックしよう

*第2の脳"といえば、少し言い過ぎかもしれない。でも、どんなに大切なことでも、キレイサッパリ忘れてしまう人間の脳味噌にくらべると、GCARDのようなカード型データベースはとっても頼りになる存在なんだ。

"ディスクが壊れちゃった、なくしちゃった"なんてことがないかぎり、登録されたデータが何100件になろうと、即座に取り出すことができる。また、アドレス帳などを見ながらせっせと手で書き写さなくても、宛名ラベルにドドッとばかりに印刷してくれる。

先月号のビジネス活用法では、 GCARDでどのようなことができる のか、全体をざっと眺めてみた。 今回はもうすこし的を絞って、カ ード型データベースを使う上でのポイントを説明したい。本当は各機能について、ひとつひとつこと細かに紹介したいところだけど、残念ながら誌面も限られている。ちょっと駆け足になるけど、要所要所を押さえてほしいな。

GCARDに限らず、HALNOTEシリーズのアプリケーションソフトには、あまり面倒で難しい操作はない。自分がこれから何をやろうとしているのかさえわかっていれば、メニューの中からホイホイと機能を選んで、お望みの仕事ができるというわけだ。

自分で新しいカードを設計するなんて、ちょっと難しいことに最初から挑戦しなくても大丈夫。"サンプル一覧"にも掲載したように、GCARDには設計済みのカードがあらかじめいくつか用意されているんだ。"名刺管理"とか"FD管理"と

いったものをそのままちゃっかり 使っただけでも、ま、値段相応の モトはとれそうだね。

とはいうものの、いくつかポイントとなるところは、ある。それ を見ていくことにしよう。

検索条件の指定が データベース攻略のカギ

カード型データベースを使っていく上での大きなポイントは、何といっても"検索条件の指定"。写真1のように、ある条件を与えることで、コンピュータが自動的に該当するデータを探し出してくれるというものだ。もちろんカードを一枚一枚順番にめくっていって、目指すカードを探しても、誰にも文句をいわれる筋合いはない。でも、これでは、あまりにもったいないよね。せっかくカード型データベースを使うのだから、ホンノ

わずかの新しいことを覚える手間 をおしんではいけない。

というわけで、検索ミニ講座。 検索なんて一見難しいように思えるかもしれないけど、いくつかのキーワード(条件)さえ覚えてしまえば、なんということはないぞ。表にそれらの条件をまとめたから参考にしてね。これらはHALNOTEでは*マーキング*と呼ばれているものだけど、機能的には検索とほぼ同じ。ただし、一覧表形式の状態でしか使用できない、などといった制約があるから注意してね。

まず"一致"。これは、"これを探したいよ~"という指定と、実際のデータが"完全に一致"したものだけを表示する。単純明快だから、わかりやすいでしょ。

この完全一致だけでも検索はできなくはないけれど、人間はやはりイーカゲン。ええと、名前の先頭が"高"ではじまる人で……なんていうことも当然したくなる。これがメニューの中にある"先頭"という検索条件。ソフトによっては"前方一致"という言い方をするときもあるので、注意してね。

さらに、名前でも住所でも、どこでもいいから"美"という文字が入っているデータを探し出すのが"部分"。この3つのキーワードを覚えてしまえば、検索機能の基本的なことはマスターしたといっていいんじゃないかな。

GCARDにはさらに、"以外"という条件も用意されている。これは、文字どおり"一以外"のデータを取り出してくれるものだ。また、このほかにも、数字データを検索するための"一以上"や"一以下"なんてものもあるぞ。これらについては……解説はいらないね。

それでは検索条件がわかったところで、さらに複雑な検索方法を紹介するぞ。それが、いくつかの条件を同時に指定する方法。このときのキーワードが、*かつ″と*または″というものだ。

この2つの指し示すところがど

●GCARDのサンプル一覧

名前

内容

住所管理

FD管理

All

名刺管理

都道府県

Ph YE 1/2 24

所員名簿

タッウン

個人向けに使える住所録のフォーム。といっても、自宅の住所だけでなく勤務先のデータなどを書き込む項目もあるので、ビジネスユースにも十分対応できるものだ。フロッピーディスクを管理するためのもの。机の上にゴチャゴチャと積み上けてしまい、必要なファイルがどのディスクに入っているかわからなくなる人は活用して。ビジネスには欠かせない名刺を整理するためのもの。検索機能などを上手に利用すれば、あなたの仕事もグーンとスピードアップすること確実、というわけだね。各都道府県に関するさまざまな情報が、合計47枚のカードに(つまり1枚のカードに1つの県というわけ)つまっている。ちょっとしたデータベースといえそうだね。GCARDの操作に慣れるために入っているサンブルデータ。HAL研究所の所員名簿とのことだけど、データの信びよう性になると、大きな疑問符がつきそうだな。イラストを含んだカードのサンブルデータ。これを参考にしながら、自分だけのオリジナルカードが作れるように頑張ろうね。GCARDならではの機能といえそう。

MSXビジネス活用法

うなるかは、図を見てもらいたい。
"かつ"を"しかも"、"または"を"そ
のうえ、さらに"と読み替えてもいいね。GCARDでは、各検索条件を
この"かつ"や"または"で2つ以上
組み合わせ、きめ細かい条件で、
データを探し出せるのだ。たとえば"港区"に住んでいる"20歳以上"
の"女性"とか、登録されたすべて
の"佐藤"さんと"鈴木"さんをリストアップする、なんてことも可能
なんだよ。

とはいうものの、無理やり複雑な条件を指定する必要はさらさらない。自分が使いやすい方法で、 検索機能を利用すればいいね。

カードの設計ができれば あなたはもう一人前

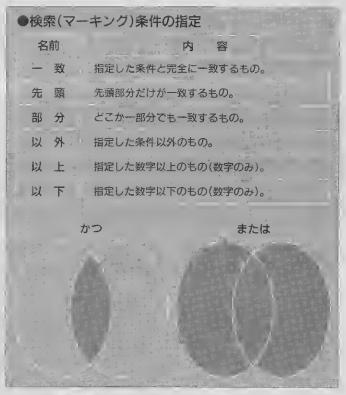
と、こんな具合にできあいのカードを使っているのも、最初のうちはいいだろう。でも、カセットやCDの管理をしたくなったら?ビデオの管理をしたくなったら?秘蔵の100円ライターのコレクション(そんなものあるか!?)の管理をしたくなったら? GCARDに対してそんな色気が出てきたら、サンプルのカードを使っているだけではお手上げ。自分で設計しなくちゃね。その手順をまとめたのが右下の図。順番に説明していくぞ。

まず最初に白紙のカードを用意 しよう。といっても、あわてて文 房具屋さんに駆け込む必要はない。 GCARDをスタートすると"新規"と 表示され、画面にカードを設計す るための白紙が表われるハズだ。 な一んにも書いていない白紙の上に、勝手気ままにデータを入れていってしまったのでは、ちゃんとカードに整理するメリットがない。ゴチャゴチャ書き込んだのでは、見た目もよくないしね。

で、最初に、カードの上にイラストや線などを書き込んでおく。この作業は *絶対しなければならない*ということではない。でも、ちょっと凝るだけで、写真2のサンプルのようなものは結構気軽に作ることができるんだ。パッと見た印象もずいぶんよくなるので、時間があれば挑戦してみるのもいいかもしれない。数あるカード型データベースの中でも、これだけイラストを描き込むことができるものは、なかなか珍しいからね。

さて、無事にカードのデザインが決まったら、次は項目を決めていこう。"どーして項目が必要なのか?"という話は、先月号でさんざんしたから詳細は省略。とにもかくにも、この"項目"がないと、データを探そうにも手掛かりがない。だから、これは必ず作らなくちゃいけないんだ。もちろん、直接データを探し出す手掛かりとして必要のないものは、無理に項目にしなくてもいい。ほかのイラストや文字と同じように、ただカードに自由に書き込んでおけばいいんだ。

ここまでできたら、最後にメニューの中から、カード作成がを実行。必要な枚数を指定して、カードを作っておこう。これでカードの設計は、ひととおり完了だ。



やっぱり一番困難なのは データ入力……かな

ちょっと駆け足になってしまったけど、GCARDを使うコツ、というかポイントは、だいたい披露したつもり……。おっと、一番大切なことを忘れていた。それはですね、"データを入力する"ということ。こればかりは、何があっても自分でやらなくちゃいけないんだ。いかにGCARDが優れたソフトであろうと、処理するデータがなければどうしようもないからね。

このデータ入力さえ克服すれば、

アナタの目の前にはバラ色の世界 か広がる(カモシレナイ)。

次回からは、同じHALNOTEシリーズのアプリケーションである、 表計算ソフトの*GCALC*を紹介していくぞ。また、ビジネスソフトに関する質問や疑問点などがあったら、下記のあて先までどんどん送ってくださいね。

〒107-24

東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル (株)アスキー MSXマガジン編集部 ビジネスソフト110番係

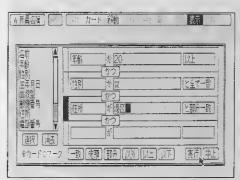


写真 】 ●検索(マーキング)の条件を指定しているところなのだ。画面を一覧表形式の状態にして使ってね。

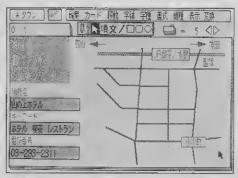
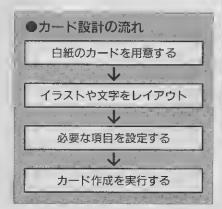


写真2 ★イラストも入ったこんなカードを、自分で設計 することができるようになればシメタものだね。



MSX2+テクニカル探検隊

走査線割り込みの実践だ

MSX2や2+で高度なシューティングゲームを作るには、避けてはとおれないのが走査線割り込みの機能。先月号では基本的な仕組みを紹介したけど、今月はサンプルプログラムも交えて実践へと移るのだ。



今月はいよいよ実践編はりきっていこう!

先月号のテクニカル探検隊では、 走査線と走査線割り込みの意味を 説明したね。今月は約束どおり、 実際に走査線割り込みを使ったプログラム例を紹介しよう。詳しく は後で説明するけど、このプログラムはマシン語で作られたもの。 でも、BASIC言語から呼び出して使えるようになっているので、自作のゲームなどにもドンドン応用できるハズだ。また、ソースリストも公開しておくので、アセンブラがわかる人は頑張って解析してみてほしいな。

ところで、お詫びをひとつ。先 月号の記事で"水平帰線割り込み" と"走査線割り込み"が、別々の機 能であるように書いてしまったけ ど、これは筆者の誤り。どちらも 同じ機能なんだ。資料によって呼 び方が違っていたので、混乱して しまったんだ。謹んで訂正させて いただきます。この記事では、広 く使われている"走査線割り込み" という呼び方に統一するよ。

また誌面の都合もあって、今回 掲載するVDPの機能はプログラム 例の説明に必要なものだけ。すべ ての機能を知りたい人は、『V9938 MSX-VIDEO テクニカルデータブ ック』(アスキー刊・価格1,800円 [税別])を参照してくださいね。 それでは、いよいよ本題に入るぞ。

走査線割り込みを発生するVDPレジスタ VDPコントロールレジスタ D **b**6 bs. **b**₄ b₃ b₂ b_1 h₇ 0 **M5** M4 **M3** 0 DG IE2 IE1 必ず0を書き込む 画面モード 走査線割り込みを許可する ライトペンに使う デジタイズに使う 必ず()を書き込む VDPコントロールレジスタ19 bo **b**6 **b**5 **b**4 b₃ b₂ bi h₇ IL1 IL0 11.7 II.6 H_5 IL4 IL3 11.2 割り込み走査線番号

図2 走査線割り込みを検出するVDPレジスタ

VDPスタータスレジスタ1 b₆ b₅ b₄ h₃ h₂ hı he FH FL m ID ID ID LPS | ID - 走査線割り込みを検出する VDPのバージョン番号 ライトペンに使う

VDPのレジスタを コントロールする

MSXの画面表示を制御するVDP の中には、マシンの心臓部である CPUと同様に"レジスタ"というも のがある。そしてこのVDPのレジ スタは、1/0ポートをとおすことで CPUが操作できるものなのだ。中 でも、CPUがVDPを制御するため に使うレジスタを、コントロールレ ジスタ"、CPUがVDPの状態を知る ために使うレジスタを、ステータス レジスタ"と呼んでいる。このほか にも、VDPに高度な命令を実行さ せるためにCPUが操作する、コマン ドレジスタ"があるけど、今回のプ ログラムでは使用しないので、説 明は省略するね。

CPUと VDPを接続するI/Oポート の番地は、普通は98Hから9BHまで を使っている。でも正確には表1 に掲載したように、ROMの6番地 と 7 番地の内容で決まるんだ。こ れは、MSX本体の外にVDPを増設 できるようにとの配慮から。なお、 同じポート0でも、書き込む場合 と読み出す場合とでは、1/0ポート の番地が異なることがあるので要 注意だよ。

さて、VDPのコントロールレジ スタの値を設定するためには、ま ず、表1のポート1に設定したい データを書き込み、続けて同じポ ート1に"レジスタ番号+128"を書 き込む。この"続けて"という条件 は意外と重要で、2回の書き込み の間に割り込みが起こるとVDPが 混乱してしまうんだ。だからこの 場合は、まず"DI"命令で割り込み を禁止しておいてから、2つのデ ータを続けて書き込む方法が一般 的に使われている。

ところで、コントロールレジス タというのは書き込み専用のもの。 一度設定された値は、読み出すこ とができないんだ。だから、レジ スタの特定のビットだけを書き換 えたい、なんて場合は都合が悪く なってしまうね。そこで通常は、

コントロールレジスタに書き込む 値を、表2や表3のようなシステ ムワークエリア(RAM)にも書き込 んでおくという方法をとるぞ。た とえば、コントロールレジスタ1 のビット4を1に変えたい場合に は、RAMのF3E0H番地の内容を読 んでビット4を1に変え、その値 をコントロールレジスタ1とRAM のF3E0H番地に書き込むという具 合だ。今回掲載した走査線割り込 みのサンプルプログラムの中では、 *WRTVDP"というサブルーチンが これと同じ動作を行なっている。

次に、ステータスレジスタの値 を読むための方法を説明するね。 これは、コントロールレジスタ15 に読みたいステータスレジスタの 番号を設定し、VDPのポート1の値 を読んで、コントロールレジスタ 15を0に戻すという手続きを、割 り込みを禁止したままで行なうん だ。サンプルプログラムの中では、 [™] VDPSTA[®]というサブルーチンが これにあたる。

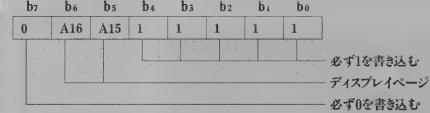
もっとも、MSX2や2+のRDMに はこれらのサブルーチンと同じ機 能のBIDSがあるので、普通は自分 でサブルーチンを作らずにBIOSを 使えばいい。でも、これらのBIOS はサプROMにあったり、処理中に サブRDMを呼び出したりするので、 多少時間がかかるという難点があ る。そのため、今回のような割り 込み処理には都合が悪いので、あ えてBIOSを使わなかったわけ。

走査線割り込みに 使うVDPレジスタ

走査線割り込みを起こすための 手順は次のとおり。まずコントロ ールレジスタ19に割り込みを発生 させたい走査線の番号を書き込み、 コントロールレジスタ 0 のビット 4を1に変える。すると、指定さ れた走査線の表示が終わったとき に、VDPがCPUに対して割り込みを かけるんだ。また、割り込みがか かったときに、ステータスレジス タ1のビット0が1であれば、割 り込みの原因が走査線割り込みで あることがわかる。これらのこと をまとめたのが、左ページの図1 と図2というわけだ。

画面切り換えを制御するVDPレジスタ

VDPコントロールレジスタ2



VDPコントロールレジスタ23

DO7 DO6 DO5 DO4 DO3 DO2 DO1 DO0		b 7 b	6 b 5	b ₄	bз	b ₂	b ₁	be
	I	007 D	O6 DO5	D04	DO3	DO2	DO1	DO0
	-							

表1 サンプルプログラムで使用するVDPのI/Oポート

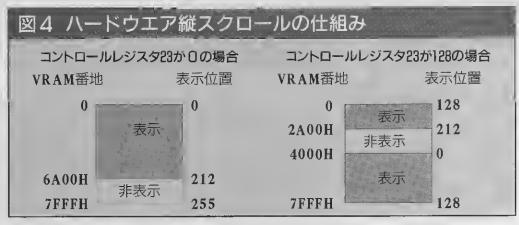
ボート名	R/W	1/0番地	川途
ポート0	READ	ROMの6番地の内容	VRAM読み出し
ポート1	READ	ROMの6番地の内容+1	ステータスレジスタ
ポートロ	WRITE	ROMの7番地の内容	VRAM書き込み
ポート1	WRITE	ROMの7番地の内容+1	コントロールレジスタ
ポート2	WRITE	ROMの7番地の内容+2	パレットレジスタ
ポート3	WRITE	ROMの7番地の内容+3	間接指定レジスタ

セット

とまあ、以上が走査線割り込み に直接関係するレジスタの説明。 それでは、別のレジスタを使って 画面の切り換えとハードウエア縦 スクロールを制御してみよう。

SCREEN5またはSCREEN6で、コントロールレジスタ2のビット6と5にページ番号を書き込むと、BASICの"SET PAGE"命令と同様に、ディスプレイページ(画面に表示するページ)を切り換えることができる(図3参照)。ビット7には0を、ビット4から0には1をそれぞれ書き込むわけた。これと同じようにSCREEN7やSCREEN8の場合は、ビット5でページを指定し、ビット6には必ず0を書き込むことで、ページを切り換えることが可能になるのだ。

また、コントロールレジスタ23 を使うと、ハードウエア縦スクロールを行なうことができる。具体的には図4のように、レジスタに設定した値によって画面の表示位



置とビデオRAMの番地の対応が変わり、画面が縦スクロールするという仕組みなんだ。ただし、このハードウエア縦スクロールを使うと、割り込みを起こす走査線の番号もずれてしまうので、走査線番号に縦スクロール量を加えるなどの補正が必要になるぞ。サンプルプログラムでは、"ON_VSYNC"からはじまるサブルーチンで、この補正をしているんた。

表2 VDPコントロールレジスタの保存場所

レシスタ番号	VDP関数番号	保存番地	ラベル
0		F3DFH	RGOSAV
, s	•		•
7	7	F3E6H	RG7SAV
. 8	9	FFE7H	RG8SAV
23	24	FFF6H	RG23SAV

表3 そのほかの便利なシステムワークエリア

番地	ラベル	意味
F341H	RAMAD0	ページののRAMのスロット番号
F342H	RAMAD1	ページ1のRAMのスロット番号
F343H	RAMAD2	ページ2のRAMのスロット番号
F344H	RAMAD3	ページ3のRAMのスロット番号
FAF5H	DPPAGE	ディスプレイページ番号
FAF6H	ACPAGE	アクティブページ番号
FD9AH	H.KEYI	割り込みフック
FD9FH	H.TIMI	タイマー割り込みフック

アセンブルの方法と BASIC部分の動作

走査線割り込みを起こすための サンプルプログラムは、アセンプ うで作られた部分とBASIC言語で 作られた部分からできている。ア センブラの部分の動作原理は次に 説明するとして、まずはアセンブ ルの方法と、BASIC部分の動作原 理から紹介するね。

176ページと177ページに掲載し てあるのが、そのアセンブラのプ ログラム(ソースリスト)。これを MSX-DOSのスクリーンエディタな どで入力し、"ONSCAN、Z80"とい うファイル名でセーブしよう。次 に*MSX-DOS TOOLS"に入ってい る、"M80.COM"と"L80.COM"と いうプログラムを使い、右ページ の手順どおりにアセンブルとリン クをする。"ONSCAN.BIN"という マシン語ファイルができれば完了 た。なお"DEL ONSCAN、BIN"とい う部分は、アセンブルをやり直す ときに古いファイルを消すための もの。一度目は不要だよ。

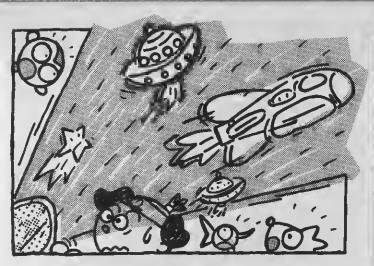
それでは次に、マシン語ファイ ルをコントロールする、BASICプ ログラムの動作原理を説明するぞ。

まず190行から200行の部分は、 ビデオRAMのページ 0 を初期化するためのもの。画面を縦スクロールさせる場合にはページ 0 全体を初期化する必要があるのだけど、 **CLS**コマンドでは画面に表示される部分だけしか初期化することが できない。そこで"COPY"命令を使って、画面の(0,0) - (255,127)の内容を(0,128) - (255,255)に複写し、ページ0全体を初期化しているというわけだ。また210行、240行、250行は、それぞれテストパターンを表示する部分だよ。

BASICのプログラムからマシン語のプログラムを呼び出すには、"USR"関数を利用する。260行は割り込みを起こす走査線を指定し、画面上側にページ0を、画面下側にページ1を表示させる部分だ。"USR(256+走査線番号)"という書式にしたがって、走査線番号の値を変えると、割り込みを起こす場所が変化するぞ。

さらに、画面上側に表示されているページ0の部分を、縦スクロールさせているのが290行。 "USR (512+走査線番号)"という書式で値を指定する。また、今回は使っていないけど、"USR (768+走査線番号)"を指定すると、画面下側に表示されるページ1の部分を縦スクロールさせることができるんだ。走査線割り込みを中止するには、"USR(0)"を実行すればいい。

なおこのプログラムでは、アセンブラ部分を簡単にするためUSR 関数のパラメータを整数に限っている。だから、"USR(868.0)"とか"USR(100+A!)"のような実数のパラメータは使えないからね。また、USR関数の詳しい使い方については『MSXテクニカルハンドブック』の73ページに出ているぞ。



アセンブラ部分の 動作原理なのだ

それではいよいよ、実際に走査 線割り込みを処理するメインプロ グラムの動作原理を解説するぞ。

まず、176ページの左側中段にあ る"ASEG"からの3行は、M80.COM やL80.COMを使ってBASICのサブ ルーチンなどの特殊なオブジェク トを作るための命令。M80.COMと L80.COMは通常ペアにして使い、 アセンプラで作られたプログラム からマシン語のファイルを作り出 すものだ。ただ、このとき作られ るファイルの拡張子は"COM"。つ まりMSX-DOS上で実行可能なマシ ン語ファイルになってしまう。そ こで今回のようにBASICで扱える ファイルを作りたい場合には、こ のASEGからの命令が必要になると いうわけなんだ。

また、BASICでBLOADできる形 式のマシン語プログラムの先頭に は7バイトのヘッダがあり、

FEH

ロード開始番地

ロード終了番地

実行開始番地

といったデータがそれぞれ書き込 まれている。これらを指定してい るのが、ASEGの次の4行だね。

さて、"AD LOAD!"から後ろの部 分が、プログラムの本体になる。 最初に行なっているのが、USR関数 のパラメータの処理。パラメータ

が整数ならばAレジスタの内容が 2になるので、それを確認してい るんだ。また入力されたパラメー タの値は、HL+2番地とHL+3番地 に記録される。このとき、パラメ 一夕の上位バイトが0ならば後始 末、1ならば走査線割り込みの設 定、2ならばページ0の縦スクロ ール、3ならばページ1の縦スク ロールを行なうというわけ。

実際に割り込みが発生すると、 FD9AH番地(つまり割り込みフッ クのH.KEYI) がコールされること になる。ここからの5バイトに、

RST 30H

DB スロット番号

DW 番地

RET

を書いておくと、割り込みが発生 したときに、指定したプログラム を呼び出すことができるんだ。こ のように、何かの条件でコールさ れる場所を"フック"という。ここ では、"ON_H. KEYI:"が呼び出され るように準備しているぞ。

FD9FH番地からはタイマー割り 込み(ON H.TIMI:)、つまり垂直帰 線割り込みを呼び出す部分。ここ では、割り込みが発生したときの VDPステータスレジスタ 0 の値が Aレジスタに記憶されるので、AF レジスタを書き換えてはいけない。 もし、どうしてもフックを書き換 えるならば、サンプルプログラム のようにフックの元の値を保存し ておき、割り込み処理が終わった

これがアセンブルの手順なのだ

M80 . = ONSCAN. Z80/R/Z

L80 ONSCAN, ONSCAN/N/E

DEL ONSCAN, BIN

REN ONSCAN. COM ONSCAN. BIN

MSX-DOSのコマンドラ インから、1行すつ順番に 打ち込んでね。バッチファ イルに登録してもいいぞ。

割り込み処理を制御するプログラム

100

onscanl bas : test interrupt on scan

by nao-i on 24. Sep. 1989

130

140 CLEAR 300, &HAFFF

150 DEFINT A-Z

160 OPEN "GRP:" FOR OUTPUT AS #1

170 BLOAD "onscan.bin"

180 SCREEN 5

190 SET PAGE 0,0: COLOR 15, 6,1: CLS

200 COPY (0,0)-(255,127) TO (0,128)

210 CIRCLE (128, 106), 80: PAINT (128, 106)

220 SET PAGE 1, 1: COLOR 15, 1, 1: CLS

230 DEFUSR0=&HB000

240 PSET (8, 192), 0, PRESET

250 PRINT #1, "This area will not scroll."

260 JK=USR(256+100)

270 FOR J=1 TO 5

280 FOR I=0 TO 255

290 JK=USR(512+I)

300 NEXT I

310 NEXT J

320 JK=USR(0): COLOR 15, 4, 4: SCREEN 0

330 END

ときに保存したフックへジャンプ するようにしよう。

割り込みの発生で呼び出され、 VDPを操作するプログラムを、177 ページ右側下段の "ON_VSYNC:"と、 *ON SCAN: からはじまるサブルー チンにまとめておいた。ここを書 き換えれば、走査線割り込みを別 の目的に使えるだろう。

これはBASICのマシン語サブルー チンには関係ないことだけど、DOS のプログラムでは割り込み処理プ ログラムを4000Hよりも大きい番地 に置く必要がある。これ以下では 特定のスロット構成のMSXで不都 合が起きるからだ。

テクニカル探検隊では 疑問や質問を募集中

というわけで、2ヵ月に渡って お送りした走査線割り込みの話も これで終了。次号からはMSX2+の VDPである V9958の解説をしていこ うと思う。また、記事に関する疑 問点や質問も受け付けているので、 下記のあて先まで送ってね。

〒107-24

東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル (株)アスキー MSXマガジン編集部 テクニカル質問箱係

アセンブラのソースリスト

;						
;					for interrrupt on scan	
;	by nao-	i on 26.	Sep. 19	89	1	
1	anlind	a don		٠	BACIO	
:	USR (&HO				om BASIC registers and hooks	
;	USR (&HO				rupt line	
:	USR (&HO				ay offset line of page 0	
:	USR (&HO				ay offset line of page 1	
3	,	,			and construction of page 1	
	. Z80					
START	EQU	0B000H	; addre	SS	to load and execute	
USE_SUB		EQU	0			
USE_WRT	VDP	EQU	0			
;	177	ייים שחייי	IDD.			
WRTVDP	IF	USE_WRT	ADÉ			
MULADL	ENDIF	00411				
EXTROM	EQU	015FH				
VDPSTA		0131H				
	EQU	013DH				
e' P						
RAMAD2		OF343H			slot of RAM in page 2	
RAMAD3	- 4	0F344H		;	slot of RAM in page 3	
RGOSAV	· ·	OF3DFH				
DPPAGE		OFAF5H				
	EQU	OFAF6H				
	EQU	OFD9AH OFD9FH				
	EQU	OFFE7H				
;	DAO	OLIDIN				
	ASEG					
	ORG	100H		;	to make . COM file	
	. PHASE	START-7				
;						
	DB	OFEH			header to BLOAD	
	DW	AD_LOAD			address to load	
	DW DW	AD_NEXT			address of end of file address to execute	
	Un	DO_NO I II	INO	•	address to execute	
AD_LOAD	:					
VI=VVI-	PUSH	AP				
	PUSH	HL				
	PUSH	DE				
	PUSH	BC				
	CP	2				
	JR	NZ. RESE	E_SCAN	;	parameter is not integer	
	INC INC	HL HL				
	LD	E, (HL)				
	INC	HL				
	LD	D, (HL)		:	DE = parameter of USR()	
	LD	A, D		•	paramotor or only	
	OR	A				
	JR	Z, RESET	_SCAN			
	DEC	A				
	JR	Z, SET_S	CAN			
	DEC	A CET D	1			
	JR DEC	Z, SET_DO	,			
	JR	Z, SET_D.				
	JA.	APSET S				
;						
SET_SCA	N:					
	LD	A, E				
	LD	(ILSAY)	, A			

```
CALL
                 SET_ILREG
                                   ; set interrupt line
        LD
                 A. (HOOKED)
        OR
        JR
                 NZ, RET_BASIC
                                  ; hook is already set
        LD
                 HL, H. KEYI
        LD
                 DE, HOOKSA
        LD
                 BC, 10
        LDIR
                                  ; save hooks
                 HL, HOOKDT
        LD
        LD
                 DE, H. KEYI
        LD
                 BC, 10
        DΙ
        LDIR
                                   ; set hooks
        LD
                 A, (RAMAD2)
        LD
                 (H. KEYI+1), A
        LD
                 (H. TIMI+1), A
                 A, (RGOSAV)
        LD
                 00010000B
        OR
                 B, A
        LD
        LD
                 C. 0
        CALL
                 WRTVDP
                                   ; interrupt on
        LD
                 A. 1
        LD
                 (HOOKED), A
        JR
                 RET_BASIC
RESET_SCAN:
                 RESET_SCAN_SUB
        CALL
        JR
                 RET_BASIC
SET_DO:
                                  ; set display offset of page 0
        LD
                 A, E
        LD
                 (DOVAL), A
        JR
                 RET_BASIC
SET_D1:
                                  ; set display offset of page l
        LD
                 A. E
        LD
                 (DIVAL), A
RET_BASIC:
        ΕI
        POP
                 BC
                 DE
        POP
        POP
                 HL
        P0P
                 AF
DO_NOTHING:
        RET
RESET_SCAN_SUB:
        DI
        LD
                 A, (RGOSAV)
        AND
                 11101111B
        LD
                 B, A
        LD
                 €, 0
                 WRTVDP
                                  ; inturrupt off
        CALL
        LD
                 BC, 23
                                   ; write 0 into_reg#23
                                   ; restore display offset
        CALL
                 WRTVDP
        XOR
        LD
                 (DPPAGE), A
        LD
                 BC, 1F02H
                                  ; write 1FH into reg#2
                 WRTVDP
        CALL
                                  ; set page 0
        LD
                 A, (HOOKED)
        OR
                 A
        RET
                 MILL MODITAGE
        LD
                 DE, H. KEYI
        LD
                 BC, 10
        LDIR
                                   ; restore hooks
        XOR
                 A
```

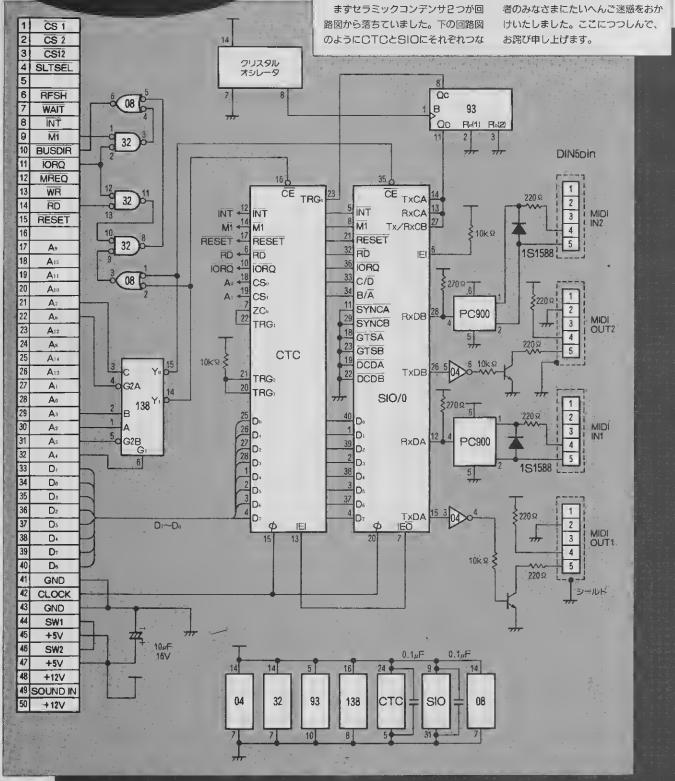
```
LD
                 (HOOKED). A
                                                                                   ENDIF
        RET
                                                                                   WRTVDP: write a byte into VDP register
SET_ILREG:
                                                                                   Entry
                                                                                                   datum to write
        LD
                A, (ILSAV)
                                                                                                   VDP register #
                HL, DOVAL
        LD
                                                                                   Return none
        ÁDD
                A, (HL)
                                                                                   Modify AF, BC
                                 ; interrupt line = (ILSAV) + (DOVAL)
        LD
                B, A
                                                                                   Note
                                                                                           compatible with ROM-BIOS
        LD
                C, 19
                                                                                           DI when return
        JP
                WRTVDP
                                 ; write interrupt line # into reg#19
                                                                                   IFE
                                                                                           USE WRTVDP
ON_H. KEY1:
                                  ; called from H KEYI
                                                                          WRTVDP:
                                                                                   PUSH
        LD
                A, 1
        CALL
                                                                                   PUSH
                                                                                           DΕ
                 _VDPSTA
                                 ; read status reg#1
        AND
                                                                                   LD
                                                                                           D, B
                                                                                                            : =datum
        CALL
                NZ. ON_SCAN
                                                                                   LD
                                                                                           A. C
                                                                                                            ; =register #
        JR
                HOOKSA
                                                                                   LD
                                                                                           HL. RGOSAV
                                                                                   CP
ON H. TIMI:
                                 ; called from H. TIMI
        PUSH
                AF
                                                                                   JR
                                                                                           NC, SAVEREG
                                                                                   LD
        CALL
                ON_VSYNC
                                                                                           HL, RG8SAV-8
                                                                                   CP
        POP'
                AF.
                              ; do not change AF in H. TIMI
        EΙ
                                                                                   JR
                                                                                           NC, NOSAVE
        JR
                HOOKSA+5
                                                                          SAVEREG:
                                                                                   XOR
                                                                                           A
HOOKDT:
                                                                                   LD
                                                                                           B. A
                                                                                                            : BC=register #
        RST
                30H
                                                                                   ADD
                                                                                           HL. BC
                                                                                                            : HL=RG?SAV
        DB
                0
                                                                                   LD
                                                                                           (HL), D
                                                                                                            ; save datum
        ĐΨ
                ON_H. KEYI
                                                                          NOSAVE:
        RET
                                                                                   LD
                                                                                           A, C
                                                                                                            ; =register #
        RST
                                                                                   LD
                                                                                           BC. (7)
        DB
                0
                                                                                   INC
                                                                                           0
        DW
                ON_HaTIMI
                                                                                           (C), D
                                                                                   OUT
        RET
                                                                                   AND
                                                                                           00111111B
                                                                                   OR
                                                                                           10000000B
        data area
                                                                                   OUT
                                                                                           (C), A
                                                                                           DE
                                                                                   POP
HOOKED: DB
                0
                         ; non-zero if hooks have been set
                                                                                   POP
                                                                                           HL
HOOKSA: DS
               10
                         ; save area for hooks
                                                                                   RET
DOVAL: DB
                0
                         ; display offset of page 0
                                                                                  ENDIF
                                                                                                            ; IFE USE WRTVDP
DIVAL: DB
              0. .
                         ; display offset of page 1
ILSAV:
                0
                         ; interrrupt line
                                                                                   please modify following subroutines as you need
        VDPSTA : read a VDP status register
                                                                          ON VSYNC:
                        VDP status register #
        Entry A
                                                                                   XOR
                                                                                           A
        Return A
                        value of the status register
                                                                                   LD
                                                                                           (DPPAGE), A
        Modify AF, BC
                                                                                   LD
                                                                                           BC, 1F02H
                                                                                                            ; write 1FH into reg#2
                compatible with ROM-BIOS
        Note
                                                                                   CALL
                                                                                           WRTVDP
                                                                                                            : set page 0
                DI when return
                                                                                           A, (DOVAL)
                                                                                  LD
                                                                                  LD
                                                                                           B, A
VDPSTA:
                                                                                  LD
                                                                                           C. 23
        IF
                USE SUB
                                                                                  CALL
                                                                                           WRTVDP
                                                                                                            ; set display offset
        LĐ
                IX, VDPSTA
                                                                                  JP
                                                                                           SET_ILREG
                                                                                                            ; set interrupt line
        JP
                EXTROM
        ELSE
                                                                          ON SCAN:
        DÍ
                                                                                  LD
                                                                                           A, I
        AND
                00001111B
                                                                                  LD
                                                                                           (DPPAGE), A
        LD
                B. A
                                                                                  LD
                                                                                           BC. 3FO2H
                                                                                                            ; write 3FH into reg#2
        LD
                A. 15
                                                                                           WRTVDP
                                                                                  CALL
                                                                                                            ; set page 1
        LD
                C. A
                                                                                  LD
                                                                                           A, (DIVAL)
        CALL
                WRTVDP
                                                                                  LD
                                                                                           B. A
        LD
                BC, (6)
                                                                                   LD
                                                                                           C. 23
        INC
                C
                                                                                   JP
                                                                                           WRTVDP
                                                                                                            ; set display offset
                A, (C)
        IN
        USH
                AF
                                                                          AD NEAT LOO
                                                                                                            , end of program t
        LD
                BC, 15
                                                                                  . DEPHASE
        CALL
                WRTVDP
        POP
                AF
                                                                                   END
        REL
```

10月号 MIDIインターフェイス2の 訂正とお詫び

MSXマガジン'89年10月号の95ペー ジ、MIDIインターフェイス2の回路図 に誤りがありましたので、ここに訂正 させていただきます。

いでください。それから、SIOの27番 ピンが誤解されやすい表記でしたので、 訂正させていただきました。

以上、読者のみなさま、そして関係 けいたしました。ここにつつしんで、





次号より

売ります買います

コーナーがスタート!!

突然ではありますが、次号より、"売ります買いますコーナー"がスタートします。このコーナーに掲載希望の方は、下記の応募の方法と注意書きをよく読み、応募してください。

- ●指定の応募用紙に必要事項をていないに、はっきりと書き、必ず 封書で"売ります買いますコーナー係"と明記してください。
- ●パソコン等は、メーカー名、機種名を正確に記入してください。
- ●価格等の記載は誤解のないよう、 はっきりと記入してください。
- ●通信販売等、営利を目的として、 このコーナーは利用できません。
- ●違法コピーのソフト等、記載内容が公序良俗に反するものや、弊誌の編集方針にそぐわないものは掲載できません。
- ●掲載は抽選とします。
- ●編集部では、掲載内容の取り消 しや、お問い合わせには、いっさ い応じられません。内容の確認、

交渉は直接、当事者間で行なって ください。

- ●このコーナーを利用しての取引はトラブルのないよう誠意をもって行なってください。万一、取引の不履行などのトラブルが生じた場合、編集部ではいっさいの責任を負いません。
- ●取引を確実にし、トラブルを防ぐために、当事者間での金銭および物品の授受は"手渡し"もしくは郵便局、運送会社の"代金引き替え配達、代金集金代行サービス"をご利用することをおすすめします(詳細につきましては、郵便局、または、このサービスを行なっている運送会社にお問い合わせください)。

東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル (株)アスキー MSXマガジン編集部 売ります買いますコーナー係

※自分が応募するコーナーを選び、 はっきりと○で囲んでください。 ①売ります ②買います ③交換します

•							
丁							

※18歳未満の方は保護者の署名捺印が必要です。保護者氏名

捺印



SHORT PROGRAM ISLAND

ショート・プログラム・マイラント

PROGRAM

エキサイト・フルーツ

CLEAR100, &HCFFF: SCREEN0: WIDTH40: AD= &HD000 15 READA\$: IFA\$="END"THENGOTD20ELSE:PDKEAD, VAL("&H"+A\$):AD =AD+1:GDTD15 20 DEFUSR=&HD003:A=USR(0):IFA=-1THENGDTD25ELSEPRINTA"#"#7 マチカ"イ カ" アリマス":END DEFUSR=&HD000:A=USR(0):DEFUSR=&H9000:A=USR(0) 25 DATA C3,48,D0,21,00,10,11,00,80,1A,13,FE,53,20,FA,1A 35 DATA 13,FE,54,20,F4,1A,13,FE,54,20,EE,1A,13,87,20,FB 40 DATA 1A,47,13,1A,13,80,28,32,1A,32,8F,D0,13,1A,32,90 45 DATA D0,13,13,13,13,AF,32,8E,D0,06,18,CD,77,D0,4F,3A 50 DATA 8E, D0, B1, 32, 8E, D0, 79, CD, 4D, 00, 23, 10, EE, 13, CD, 77 DATA D0,4F,3A,8E,D0,B9,20,09,18,C1,21,FF,FF,22,F8,F7 55 C9,2A,8F,D0,22,FB,F7,C9,21,00,10,11,00,90,01,00 45 DATA 20,CD,59,00,C3,00,90,CD,84,D0,87,B7,87,87,4F,CD 70 DATA B4,D0,B1,C9,1A,13,D6,30,FE,0A,D8,D6,07,C9,D5,5F 75 DATA END 1000 'ST1 '3AC1FC210000CD24003100D53E0F21000032E9F322EAF33A,C4 1010 'E0F3F60232E0F33E05CD5F00CD5292CD8999CD209ACD8699,52 1020 'CDE69BF33EC3219996329FFD22A0FDFBCD0492CD4100AFCD,07 1070 1040 'C300CDD99B21DA90CDD49B21B49B1105A0012000EDB0CD32,AB '96CD4400CD419B28F8AF32A396CD369BFE01200C3AA69D87,8A 1050 '28153D32A69D180FFE0520083AA69DFE0228043C32A69D3A,D8 1040 1979 'A69D8787B787C68C470E2016003E10CD6A9BCD419B2B093A,70 1080 'A396FE0838F918B9CD11923E06CD4101C84F20053E0132AE,62 '9DCD4100CDB99BAFCDC300CDEE95213E91CDD498CD4400C3,78 1090 '68915840B48788B2C4A5CCD980C201507053656C65637420,2D 1100 1110 46C6576656C0138904C6576656C2D31204D495353204C494D,95 1120 49542033300138A04C6576656C2D32204D495353204C494D,AE '49542032300138B04C6576656C2D33204D495353204C494D, BE 1130 1140 49542031300028C048492053434F52452020202053434F52,EA 45204D4953530128C830303030303030302030303030303030,52 1159 1160 '303000AF32A396CD9C95CD3294CDCD94CD4595CD8F93CDD1,6D '93CDCC95CD5796CD3296C39F9121B39D343AAE9D8720D43A,12 'A3968728FA18CC3AA69D063087280706203D280206103A9D,09 1180 '9D88C28D91060A16003E771E07DD214D01CD5F0121D00728,D1 1190 '7CB520F81600AF5FDD214D01CD5F0121D007287C8520F810,68 1200 'D&CDD99821F791CDD498CD419B28F8CD419B20FBC3439058,77 1210 4047414D4520204F56455200AF32989D32999D329A9D32A6,95 1220 1230 '9DAF676F32B39D32959D22969D329D9D22A79D32A99D22AC,75 1240 '9D32AE9D21010122AA9D3E7032A39D3E2332A49D32A59D21,2F 1250 'B49F11B59F01500036FFEDB03EFE3204A0C92125A01126A0,73 '017F023600EUB021A4961125A03E06012000EDB001100009, A2 1260 '3D20F421C4971105A1012000EDB021F4971125A23E040120,29 1270 1280 '00EDB0011000093D20F4DD212E930608C5DD6E00DD23DD66,28 1290 1300 '78018002CD5C0021B49D11859D013F013600ED8021C49611,99 1310 'B49D3E06011000EDB0012000093D20F424E49711249E0110,3E 1320 '00EDB021F49D06407EF640772310F9DD214E933E08DD6E00.5C 1330 'DD23DD6600DD23DD5E00DD23DD5600DD23011000EDB03D20,BC 'E421149811849E3E04011000EDB0012000093D20F4C925A0,0D 1340 1350 45A145A025A165A085A185A065A1A5A0C5A1C5A0A5A1E5A0.C2 '05A205A1E5A1B49D449EC49D349ED49D649EE49D549EF49D,80 1360 '849E049E749E149EA49E249E949ED5EB01100009E8CD7D93,60 1370 'D1CD7D93C90610C54E0608C8011F10FB122313C110F1C9CD,44 1380 1390 '369BFE032805FE07281DC9CD41980604200206073AA39D80.EE 'FEE138023EE032A39D3E0B32A99DC9CD419B06FC200206F9,FC 1400 1410 '3AA39D80FEE13B01AF32A39DAF32A99DC916003AA99D5FED,05 1420 '48A39D06A02E02C526027BCD6A98147BC604CD6A98141C79,6F

'C6104F2520ECC17BC610472D20E121AC9F010800097EFEFE,D2

'2822FEFF28F30610FE033809060DFE063803AF0613B02323,9A 1450 '4E23462B2B2BCD6A9B1418D506D9CD6A9BC921AC9F110800,0A 1460 '197EFEFEC8FEFF28F4237E34116394CD51981A47FEB82003,14 1470 '350604287E118D94CD51981A4FCD9F94C33594FDFDFDFDFD.B9 'FDFDFDFDFEFEFEFEFEFFFFFFF00000001010101020202,EE 1480 '020202030303030303030303038B010203FFFEFD010203FFFE,AC 'FD010203FFFEFD232379B677FEF1300C2378867728FEC130,96 1510 08282BC92B2B36FFC9282B7E36FFFE06D0E53E01CD199AAF,AB 1520 'CD099CE1C921A49D7EB728033D77C9237E28773EFFCDCE9A,10 'FE0AD8F53E02CD099CF1FEC8301EE601200C3E03CDCE9A47,5C 1540 '0E00CD2C95C93E03CDCE9AC603470EF0CD2C95C9E601200E,55 1550 '3E03CDCE9AC606470E00CD2C95C93E03CDCE9AC609470EF0,78 1560 'CD2C95C921AC9F110800197EFEFEC8FEFF20F47023360023,34 1570 '71233630C9ED48A39D06A0111F1FCD619B112F2F21AC9F3E,12 '08CD4C9B7EFEFEC8FEFF28F323237996BB3007782396288A,73 1580 1590 '3804282B18E1282B7E36FFFE063802180EE53E01CDC2993E,82 1600 '01CD099CE11BC8E53E01CD199AAFCD099CE118BB2AA79D23,3E 1610 '22A79D110002B7ED52C021000022A79D3AA59DFE122809FE,71 '0F2B0B3D32A59DC93E0F32A59DC93E1232A59DC921989D11,3A 1430 '50C80E06CDE99821959D1198C80E06CDE998219D9D11D0C8,A4 '0E02CDE998C91601CDF9951602CDF995C921FA003EFFCDCE.C8 1.450 '9A4F3EC0CDCE9A477ACD12962B7CB520EBC9F5C5E56069CB,85 '3CCB1D06F03806060FB7B787874FCD7401A0B1CD7701E1C1,52 : 570 'F1C9F5C5E5F33A07004F0CAFED793E90ED790C2105A00610,19 '7EED79237EED792310F6FBE1C1F1C921AA9D35201836083A,B8 1690 'AC9D3CE60F32AC9DFE0838045F3E0F93F6103207A021AB9D,BE '35C0360D3AAD9D3CE60F32AD9DFE083B045F3E0F93070707,FF 1710 '07E6F0F6013209A0C9F521A39634CD329CF1C9C400000000,14 1720 1730 'FEFE02FC00000000000000000707070707070707E0E03010,32 1740 '101000000000003CFFFFFF000000000F1B330000000000000,85 1750 '0080C0C00C0C0C0C0C0C0000000007070707071F7F7F7F,13 1760 3F000000003F7FFFFFFFF7F00FFFFFFFF93000000F0FFFF,65 'FFFFE0007070707070700000007070707070703FCFF3FC.4D 1780 'FFFFF3F0700FFFFFF80000C0C0C0800080C0E0F07898E0,F8 1800 1810 1820 0000F8FFFFFC31C1F1F3FFF00000000000000000E0C0E0F0F8,88 1830 1840 '0000000000000000000000000DEDEDE8E7E3E1E0E06020204,4E 1850 1860 0000000033E7CFDFDFD780030181838286858909030F8FC,F0 'FCFCFB700C0C0C0C0C0C0C0C0C070707070707070700003C7E,87 1870 1880 1890 00000001030E39077F7F1F000E1C383B5858D88878F0F0E0,81 1900 1910 '7FDDFF60790F01030F1F1F07C0E088FCEA8FFDEF3820C0C0,5C 1920 1930 1940 '710111011101110126027101170141016106110311045201,7F 1950 '600277075E2356237E2387C8FE0128F4CD0C9978C6085F18,47 'EF7EE60FC630CD0C997BD6085F0DC87E0F0F0F0FE60FC630,FC 1970 'CD0C992378D6085F0DC818DDF5C5E567E61F0707076F7CE6,08 'E00F0F67CD5D993A07004F0C3E20F3ED793E91ED790C0CAF,77 1980 1990 0601ED67ED79ED61ED41ED59ED79ED513AF6FAED79AF0608,76 'ED41ED79ED41ED79ED79ED793ED0ED79F8E1C1F1C93A0700,00 '4F0C3E02F3ED793E8FED793A06004F0CED78F53A07004F0C,88 2010 2020 'AFED793E8FED79F8F1E60120D8C9AF1B0A3E0118063E0218,62 023E0332F6FAC9061F3E001810063F3E01180A065F3E0218,1C 2030 2040 '04067F3E0332F5FA7832E1F33A07004F0CF3ED413E82ED79,4C F8C9C5D5E521949DB7CD149A3E00CD149A3E00CD149A7E21,D8 2050 2060 '9A9DBE3819ED58959D280777ED53989D180C2A989D87ED52,54 '3004ED53989D2A969DED58989D87ED523B0E219A9D3E05B7,14 2070 2080 'CD149A3E00CD149AE1D1C1C923BE2777C9219D9D862777C9,D0 'AF1100000E080620C5F5D5CD449AD178C6085FF13CC110F0.9D

'087AC608571E00080D20E3C9D526006F292929ED48040009,D0

'1125A0060BC57E4F0604AFCB213002F6F0CB213002F60F12,6B

2100

1430

PROGRAM **2**

あじのひらきたたき

100 CLEAR 200,&HBFFF 110 SCREEN 1,2:WIDTH 32:KEY OFF 120 COLOR 15,1,1:DEFINT A-Z 130 PRINT "WAIT ... " 140 I=&HC000:L=1000 150 B=0:FOR J=0 TO 7 160 READ A\$:IF A\$="END" THEN 230 170 C=VAL("&H"+A\$) 180 POKE I+J,C:B=B+C:NEXT J 190 READ A\$:CH=VAL("&H"+A\$) 200 IF B MOD 256 <>CH THEN 250 210 PRINT CHR\$(11); CHR\$(31);L 220 I=I+8:L=L+10:GOTO 150 230 DEFUSR=&HC000:CLS:A=USR(9) 250 PRINT"Error in";L 260 END 1000 DATA C3,A3,C5,D4,D4,D4,D4,D4,4F 1010 DATA D4,D4,D4,D4,D4,D4,D4,D4,D4,A0

```
2120 '1310EF23C110E6D1CB3ACB1B2125A03A07004F3E0B0BEBCD,24
2130 '7101EB0604EDB33EB0B35F3001140B3D20EBC9F5D5C5060B,A2
2140 'EB21000029CB27D2A39A1910F7C1D1F1C9D5C516005F0100,B2
     /003E100BAFCB21CB1029CB127A93DAC39A57030B3DC2839A,C4
2160 '7A6069C1D1C9D90B2A939D11093DCDF29A2B22939D6C2600,9B
    '0B16005F872004ED53939DCDF29A7CD9B7C9444D2100007A,22
2170
     'B7C4FD9A7B29173001092917300109291730010929173001,6C
21B0
2190 '092917300109291730010929173001092917D009C9E3F5D5,06
2200 'B7B56F3001245E2356EBD1F1E3C9AFCDD500B7C03CCDD500,A6
2210 'C9AFCDDB003CCBCDDB003CC9B5&FD024C9B35FD014C9B14F,DB
2220 'D004C9E5B7ED52E1C9F57BB24779B34FF1C9F5C5D5E52676,6D
    'CB22CB226A87B75F05790BF33A07004F0C7CE6C00707ED79.5C
2240 '3EBEED79ED697CE63FF640ED790DFB0BED4100ED7900ED59,AF
2250 '26006B292901B49D09EB6C2600292901007409F33A07004F,0E
2260 '0C7CE6C00707ED793EBEED79ED697CE63FF640ED790DFBEB,5A
2270 ~0610EDB3E1D1C1F1C9160006DACD6A9B14CB6A2BF6C9F3AF,7D
22B0 /329E9D3D32A19D3E0332A29DFB3E071EBFCD93003E0B1E00,AD
2290 'CD93003CFE0820FBC9F5E5C5F321A19DB72B053DBE30163C,DB
2300 '772B2B2B3602B706004F21799C094E2346ED439F9DFBC1E1,0B
2310 'F1C921A29D35C036033A9E9DB7CB3D2018329E9D3D32A19D,CE
2320 '3E071EBFCD93003E0B1E00CD93003CFE0B20FBC92A9F9DAF,B1
2330 /5ECD93003C23FE0B20F67EB7200523229F9DC93E01329E9D,BC
2340 'C97F9C8B9CEB9C6B00BF00AA0000880F0E0E006B008F00AA,ED
2350 /0000BB0F0E0E0039006B00BF0000BB0F0E0E0039006B00BF,2C
      0000BB0F0E0E0039006B00BF00008B0F0E0E01D6000000D6,A6
2360
2370 '0000BB0E0D0F006B000000CA0000880E0D0F00D600D600BE,63
23B0 '0000BB0E0D0F006B00CA00840000BB0E0D0F012600000000.D4
2390 '0000BB0F00000028000000000000B80F0000002A00260000,06
2400 '0000BB0F0F00002D002B0000000BB0F0F0A0030002A0026,BB
     '0000BB0F0F0F0032002D002B0000B80F0F0F00350030002A,E0
2410
     0000BB0F0F0F00390032002D0000BB0E0F0F003C00350030,02
2420
     '0000BB0E0F0F0040003900320000BB0D0E0F0043003C0035,25
2430
     '0000BB0D0E0E0047004000390000BB0D0D0E004C0043003C,4C
2450 '0000BB0D0D0D0050004700400000BB0C0D0C019014060000,3E
```

```
1020 DATA D4,D4,D4,D4,D4,D4,D4,D4,A0
1030 DATA D4,D4,D4,D4,D4,D4,D4,D4,A0
1040 DATA D4,D4,D4,D4,D4,D4,D4,D4,A0
1050 DATA D4,D4,D4,D4,D4,D4,D4,D4,A0
1060 DATA D4,D4,D4,D4,D4,D4,D4,D4,A0
1070 DATA D4,D4,D4,D4,D4,D4,D4,D4,A0
1080 DATA D4,D4,D4,D4,D4,D4,D4,D4,A0
1090 DATA D4,D4,D4,D4,D4,D4,D4,D4,A0
1100 DATA D4,D4,D4,D4,D4,D4,D4,D4,A0
1110 DATA D4,D4,D4,D4,D4,D4,D4,D4,A0
1120 DATA D4,D4,D4,D4,D4,D4,D4,D4,A0
1130 DATA D4,D4,D4,D4,D4,D4,D4,D4,A0
1140 DATA D4,D4,D4,D4,D4,D4,D4,D4,A0
1150 DATA D4,D4,D4,D4,D4,D4,D4,D4,A0
1160 DATA D4,D4,D4,BA,C9,CD,DC,1D,C5
1170 DATA CD,94,2B,CD,3E,2A,79,FE,38
1180 DATA 2C,20,09,D5,CD,75,12,43,C1
1190 DATA D1,C3,75,2B,3A,69,42,B7,D0
1200 DATA 28,16,06,00,7A,B3,C8,1B,54
1210 DATA 2A,B2,3F,23,22,B2,3F,3A,8B
1220 DATA CC,3E,B7,C4,BB,1E,18,EC,62
1230 DATA 2A,B2,3F,19,3A,B1,3F,47,A5
1240 DATA C3,91,29,CD,F6,2A,3A,CC,70
1250 DATA 3E,B7,C0,3A,F1,3F,FE,55,72
1260 DATA C0,3C,32,F1,3F,C9,CD,DC,D0
1270 DATA 1D,CD,3E,2A,CD,96,23,CD,A5
1280 DATA A8,1A,79,FE,2C,28,EF,C9,45
1290 DATA 3A,D3,3E,3D,FA,E0,2B,47,D4
1300 DATA 32,D3,3E,3A,D4,3E,3D,B8,84
1310 DATA 20,03,32,D4,3E,3A,D4,3E,B3
1320 DATA 90,9F,3C,32,08,3F,CD,0B,BC
1330 DATA 2C,32,D5,3E,C3,82,0E,CD,91
1340 DATA A1,04,C9,3A,D5,3E,B7,C4,36
1350 DATA A1,04,3A,D3,3E,B7,CC,A1,14
1360 DATA 04,21,D4,3E,96,28,10,3D,42
1370 DATA C2,82,0E,34,3D,32,08,3F,3C
1380 DATA 3C,32,D5,3E,C3,82,0E,35,09
1390 DATA 18,F3,3A,D3,3E,5F,FE,32,E5
1400 DATA 3E,00,D0,57,21,D6,3E,19,B3
1410 DATA 37,7E,C9,F5,CD,0B,2C,11,88
1420 DATA D5,3E,30,02,1A,77,AF,12,97
1430 DATA 21,D3,3E,34,3A,08,3F,B7,9E
1440 DATA CA,91,1B,F1,32,08,3F,21,01
1450 DATA D4,3E,B7,28,02,34,C9,3A,2A
1460 DATA D3,3E,3D,96,32,09,3F,C9,27
1470 DATA CD,90,2C,7A,B3,18,CC,CD,67
1480 DATA 90,2C,7A,FF,FF,FF,FF,FF,31
1490 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,F8
1500 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,F8
1510 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
1520 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,F8
1530 DATA FF, FF, FF, FF, FF, FF, FF, FF, FF
```

```
1540 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,F8
1550 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,F8
1560 DATA FF,FF,FF,C2,94,2B,C1,AF,EE
1570 DATA 21,80,10,22,26,00,00,00,29
1580 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00
1590 DATA 00,0F,01,00,00,0F,00,F3,12
1600 DATA 3E,D4,21,03,C0,06,80,77,F3
1610 DATA 23,10,FC,3E,FF,21,83,C1,D1
1620 DATA 06,40,77,23,10,FC,21,CD,DA
1630 DATA C1,3E,00,06,12,77,23,10,C1
1640 DATA FC,3E,0F,32,D9,C1,32,DD,24
1650 DATA C1,3E,01,32,DA,C1,21,00,EE
1660 DATA 00,22,D6,C1,FB,C9,3E,07,C2
1670 DATA 5E,CD,93,00,23,3E,06,5E,83
1680 DATA CD,93,00,23,3E,01,5E,CD,ED
1690 DATA 93,00,23,3E,00,5E,CD,93,B2
1700 DATA 00,23,3E,08,5E,CD,93,00,27
1710 DATA 23,3E,0B,5E,CD,93,00,23,4D
1720 DATA 3E,0C,5E,CD,93,00,23,3E,69
1730 DATA 0D,5E,CD,93,00,C9,B6,0A,54
1740 DATA FF,FF,10,1E,0A,00,B6,0A,F6
1750 DATA 02,02,10,1E,14,00,86,1E,1A
1760 DATA FF,FF,10,1E,C8,00,21,FF,14
1770 DATA 07,E5,CD,4A,00,47,CB,3F,54
1780 DATA B0,E1,CD,4D,00,2B,7D,84,07
1790 DATA C2,69,C2,C9,ED,5F,3C,32,70
1800 DATA CD,C1,C9,3E,FF,32,DE,C1,65
1810 DATA C9,3A,DE,C1,3C,3D,C8,3D,20
1820 DATA 32,DE,C1,CA,A1,C2,E6,01,E5
1830 DATA CA,9D,C2,3E,18,DD,77,02,D5
1840 DATA C9,3E,C0,DD,77,00,C9,AF,93
1850 DATA 32,CE,C1,3A,DE,C1,3C,3D,13
1860 DATA C0, D5, CD, 7C, C2, AF, F3, 32, 74
1870 DATA CE,C1,CD,D8,00,57,3E,03,CC
1880 DATA D5,CD,D8,00,D1,FB,B2,21,19
1890 DATA CF,C1,BE,D1,C8,32,CF,C1,A9
1900 DATA 32,CE,C1,C9,3E,C0,DD,77,DC
1910 DATA 00,C9,3E,04,DD,77,02,3E,9F
1920 DATA @E,DD,77,03,DD,72,00,AF,63
1930 DATA DD,77,01,FD,77,01,3C,FD,03
1940 DATA
         77,00,CD,7C,C2,E6,01,C0,29
1950 DATA 3D,FD,77,00,DD,77,01,C9,CF
1960 DATA ED,53,D2,C1,DD,E5,FD,E5,77
1970 DATA FD,7E,00,DD,86,01,DD,77,33
1980 DATA 01,CD,7C,C2,E6,3F,C2,3B,2E
1990 DATA C3,DD,7E,01,47,DD,4E,00,91
2000 DATA C5,CD,09,C5,C1,3D,CA,56,7E
2010 DATA C3,11,59,C4,73,23,72,CD,C6
2020 DATA 3F,C4,C3,56,C3,CD,D4,C2,42
2030 DATA C3,56,C3,CD,7C,C2,E6,3F,0C
2040 DATA C2,56,C3,FD,7E,00,D6,02,2E
```

```
2050 DATA FD,77,00,DA,56,C3,3E,01,A6
2060 DATA FD,77,00,C3,56,C3,FD,E1,2E
2070 DATA DD,E1,21,07,C0,01,8B,C0,F2
2080 DATA 3A,08,C0,57,3A,07,C0,5F,B9
2090 DATA CD,96,C3,FD,7E,01,D6,02,7A
2100 DATA D8,06,0D,DD,70,03,D6,02,13
2110 DATA D8,06,09,DD,70,03,D6,02,0F
2120 DATA D8,06,08,DD,70,03,D6,02,0E
2130 DATA D8,2A,D2,C1,11,1E,C4,73,FB
2140 DATA 23,72,CD,FC,C3,C9,7A,DD,41
2150 DATA 96,01,C6,08,D6,20,D0,DD,08
2160 DATA 7E,00,93,C6,08,D6,20,D0,A5
2170 DATA FD,7E,01,3C,FD,77,01,3E,6B
2180 DATA D9,77,AF,02,C9,21,C3,C1,6F
2190 DATA 06,06,3E,20,77,23,10,FC,10
2200 DATA 3E,30,32,C9,C1,32,CA,C1,E7
2210 DATA ED,48,D6,C1,ED,43,F8,F7,EE
2220 DATA 3E,02,32,63,F6,01,00,08,D4
2230 DATA CD,25,34,06,00,23,04,7E,D1
2240 DATA D6,30,D2,DD,C3,11,C8,C1,12
2250 DATA 2B,7E,12,1B,2B,10,FA,21,2C
2260 DATA C3,C1,11,08,18,01,08,00,BE
2270 DATA CD,5C,00,C9,21,56,C2,CD,F8
2280 DATA 16,C2,3E,18,DD,77,02,FD,81
2290 DATA 77,00,ED,4B,D6,C1,03,ED,36
2300 DATA 43,D6,C1,CD,B5,C3,3A,DB,34
2310 DATA C1,3D,32,DB,C1,C9,FD,7E,10
2320 DATA 00,3D,FD,77,00,CA,35,C4,74
2330 DATA 06,08,E6,01,CA,31,C4,06,BA
2340 DATA 0F,DD,70,03,C9,13,3E,FF,78
2350 DATA 12,3E,D4,DD,77,00,C9,DD,1E
2360 DATA 71,00,DD,70,01,3E,0C,DD,E6
2370 DATA 77,02,3E,07,DD,77,03,CD,E2
2380 DATA 7C,C2,E6,01,3C,FD,77,04,D9
2390 DATA C9,DD,46,00,FD,7E,04,80,EB
2400 DATA DD,77,00,D6,C8,DA,72,C4,02
2410 DATA 13,3E,FF,12,3E,D4,DD,77,C8
2420 DATA 00,C9,3A,D8,C1,3C,3D,C0,D5
2430 DATA 3A,03,C0,DD,96,00,C6,02,38
2440 DATA D6,04,D0,3A,04,C0,DD,96,1B
2450 DATA 01,C6,04,D6,08,D0,3E,1E,D5
2460 DATA 32,D8,C1,3A,D5,C1,3C,32,09
2470 DATA D5,C1,16,0D,3D,CA,AD,C4,31
2480 DATA 16,09,3D,CA,AD,C4,16,08,E5
2490 DATA 3D,CA,AD,C4,C9,7A,32,D9,C6
2500 DATA C1,C9,3E,80,DD,77,01,3E,DB
2510 DATA B0,DD,77,00,3E,00,DD,77,96
2520 DATA 02,3E,0F,DD,77,03,C9,DD,4C
2530 DATA 7E,01,FD,77,00,F3,AF,CD,62
2540 DATA D5,00,47,3E,01,C5,CD,D5,C2
2550 DATA 00,C1,FB,B0,FE,03,C2,F2,21
```

SHORT PROGRAM ISLAND

```
2560 DATA C4,DD,7E,01,3C,D6,F0,D2,F4
2570 DATA 04,C5,C6,F0,DD,77,01,C3,97
2580 DATA 04,C5,FE,07,C2,04,C5,DD,36
2590 DATA 7E,01,3D,CA,04,C5,DA,04,2D
2600 DATA C5,DD,77,01,C9,CD,7C,C2,EE
2610 DATA C9,C5,DD,21,03,C0,21,83,F3
2620 DATA C1,FD,21,83,C0,06,20,11,59
2630 DATA 08,00,DD,7E,00,D6,D4,CA,D7
2640 DATA 32,C5,23,23,DD,23,DD,23,3D
2650 DATA DD,23,DD,23,FD,19,10,EA,10
2660 DATA 3E,FF,C1,C9,21,03,C0,11,BC
2670 DATA 00,18,01,80,00,CD,5C,00,C5
2680 DATA C9,3E,C1,DD,77,00,3E,0F,69
2690 DATA DD,77,03,3E,08,DD,77,02,F3
2700 DATA AF,FD,77,00,C9,FD,7E,00,67
2710 DATA 3C,3D,C2,8D,C5,3A,D0,C1,58
2720 DATA 3C,3D,C0,3A,D5,C1,D6,05,E4
2730 DATA C8,CD,A7,C2,3A,CE,C1,3C,03
2740 DATA 3D,C8,F5,21,4E,C2,CD,16,0E
2750 DATA C2,F1,32,D0,C1,FD,77,00,EA
2760 DATA 3A,03,C0,DD,77,00,3A,04,8F
2770 DATA C0,DD,77,01,C9,DD,7E,00,39
2780 DATA D6,08,DA,99,C5,DD,77,00,6A
2790 DATA C9,AF,FD,77,00,3E,D9,DD,E0
2800 DATA 77,00,C9,CD,23,C7,CD,66,2A
2810 DATA C2,F3,21,9F,FD,11,70,C8,BB
2820 DATA 01,05,00,ED,80,21,30,C7,BB
2830 DATA 11,9F,FD,01,05,00,ED,B0,50
2840 DATA F8,31,00,A0,CD,DF,C1,21,5A
2850 DATA 76,C7,11,01,18,01,05,00,6D
2860 DATA CD,5C,00,CD,B5,C3,CD,09,44
2870 DATA C5,11,C7,C4,73,23,72,CD,36
2880 DATA 82,C4,CD,09,C5,11,55,C5,3C
2890 DATA 73,23,72,CD,41,C5,CD,09,B1
2900 DATA C5,CD,D4,C2,3A,DA,C1,47,44
2910 DATA 87,87,32,DB,C1,C5,CD,09,77
2920 DATA C5,11,00,C3,73,23,72,16,B7
2930 DATA 18,CD,DA,C2,CD,09,C5,11,2D
2940 DATA 00,C3,73,23,72,16,28,CD,D6
2950 DATA DA,C2,CD,09,C5,11,00,C3,0B
2960 DATA 73,23,72,16,38,CD,DA,C2,BF
2970 DATA CD,09,C5,11,00,C3,73,23,05
2980 DATA 72,16,08,CD,DA,C2,C1,10,CA
2990 DATA C4,AF,32,D0,C1,32,D1,C1,FA
3000 DATA DD,21,03,C0,FD,21,83,C0,22
3010 DATA 11,83,C1,06,20,D5,C5,DD,F2
3020 DATA E5,FD,E5,13,1A,3C,CA,66,60
3030 DATA C6,18,D5,1A,6F,13,1A,67,D3
3040 DATA 01,66,C6,D1,C5,E9,FD,E1,8A
3050 DATA DD,E1,01,04,00,11,08,00,DC
3060 DATA DD,09,FD,19,C1,D1,13,13,B4
3070 DATA 10,D3,3A,D5,C1,D6,05,CA,58
```

```
3080 DATA 89,C6,D2,89,C6,3C,C2,D6,A4
3090 DATA C6,3E,01,32,DD,C1,21,5E,54
3100 DATA C2,CD,16,C2,01,89,C2,21,D4
3110 DATA 83,C1,71,23,70,CD,83,C2,5A
3120 DATA 3E,FF,32,D8,C1,3E,05,32,7D
3130 DATA D5,C1,21,7C,C7,11,2B,19,4F
3140 DATA 01,09,00,CD,5C,00,C3,D6,CC
3150 DATA C6,CD,A7,C2,3A,CE,C1,3C,01
3160 DATA 3D,CA,D6,C6,21,86,C7,11,22
3170 DATA 2B,19,01,09,00,CD,5C,00,77
3180 DATA CD,DF,C1,C3,C1,C5,3A,DA,CA
3190 DATA C1,47,3E,04,90,CA,EC,C6,56
3200 DATA 47,11,C8,00,18,7A,83,C2,2A
3210 DATA E4,C6,10,F5,3A,DC,C1,3C,C2
3220 DATA 3D,C2,04,C7,3A,DB,C1,3C,DC
3230 DATA 3D,C2,39,C6,3E,FF,32,DC,49
3240 DATA C1,C3,39,C6,3D,32,DC,C1,8F
3250 DATA C2,39,C6,CD,22,C7,3A,DA,8B
3260 DATA C1,3C,32,DA,C1,D6,05,C2,67
3270 DATA F4,C5,3E,04,32,DA,C1,C3,8B
3280 DATA F4,C5,C9,21,90,C7,11,00,08
3290 DATA 38,01,E0,00,CD,5C,00,C9,0B
3300 DATA C3,35,C7,00,00,F5,C5,D5,4E
3310 DATA E5,FD,E5,DD,E5,3A,D8,C1,5C
3320 DATA 87,CA,56,C7,3A,D8,C1,06,77
3330 DATA 08,E6,01,CA,52,C7,3A,DD,E9
3340 DATA C1,47,78,32,06,C0,3A,D8,8A
3350 DATA C1,87,CA,61,C7,3D,32,D8,B1
3360 DATA C1,CD,34,C5,F3,3A,D9,C1,4E
3370 DATA 32,06,C0,DD,E1,FD,E1,E1,75
3380 DATA D1,C1,F1,C3,70,C8,53,43,14
3390 DATA 4F,52,45,A0,47,41,4D,45,A0
3400 DATA 20,4F,56,45,52,A0,20,20,3C
3410 DATA 20,20,20,20,20,20,20,A0,80
3420 DATA 00,00,00,00,00,00,01,03,04
3430 DATA 03,03,7F,FF,FF,FF,FF,FF,80
3440 DATA 00,00,00,00,00,00,80,C0,40
3450 DATA C0,C0,FE,FF,FF,FF,FF,FF,79
3460 DATA 00,03,07,1F,7F,C4,FF,FF,6A
3470 DATA F0,60,00,00,00,00,00,00,00,50
3480 DATA 00,80,C0,F0,FC,46,FE,FE,6E
3490 DATA 1E,0C,00,00,00,00,00,00,2A
3500 DATA 01,01,03,03,03,03,03,03,14
3510 DATA 07,07,07,07,0F,0B,01,00,37
3520 DATA 00,00,80,80,80,80,80,80,80,00
3530 DATA C0,C0,C0,C0,E0,A0,00,00,80
3540 DATA 00,0F,07,03,0F,0F,0F,0F,55
3550 DATA 0F,0F,0F,0F,07,07,03,01,4E
3560 DATA 00,E0,C0,80,E0,E0,E0,E0,A0
3570 DATA E0,E0,E0,E0,C0,C0,80,00,80
3580 DATA 00,00,00,00,00,01,03,07,0B
3590 DATA 03,01,00,00,00,00,00,00,00,04
```

3600 DATA 00,00,00,00,00,00,00,80,C0,40
3610 DATA 80,00,00,00,00,00,00,00,00,80
3620 DATA 00,00,00,01,01,03,07,1F,28
3630 DATA 07,03,01,01,00,00,00,00,00,00
3640 DATA 00,00,00,00,00,80,C0,F0,30
3650 DATA 80,80,00,00,00,00,00,00,00,00
3660 DATA 00,01,01,11,09,07,07,7F,A9
3670 DATA 07,07,09,11,01,01,00,00,2A
3680 DATA 00,00,00,10,20,C0,C0,FC,AC
3690 DATA C0,C0,20,10,00,00,00,00,80
3700 DATA 20,08,3A,D4,41,E6,01,28,86
3710 DATA END

PROGRAM

EST

100 ' EST by M.Akimoto 110 CLEAR 256,&HD000:COLOR 15,1,0:SCREEN 2,3,0:DEFINT A-X:A=RND(-TIME/3):OPEN "G RP:" AS #1 120 FOR I=&HD000 TO &HD0E2:READ A#:A=VAL ("&H"+A\$):POKE I,A:S=S+A:NEXT:IF S<>2121 8 THEN PRINT "Data Error!": END 130 DEFUSR0=%HD000:DEFUSR1=%HD035:DEFUSR 2=&HDØ6C:DEFUSR3=&HDØCE 140 ' Character Making 150 FOR I=0 TO 2:READ X,Y:PSET(X,Y) 160 READ X,Y:IF X>0 THEN LINE-(X,Y),10:G OTO 160 170 PAINT (-X,Y),10:NEXT 180 FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 7:FOR K=0 TO 1:FOR L=0 TO 7 190 A=I*512+J*8+K*256+L:VPOKE &H3800+I*1 28+J*16+K*8+L, VPEEK (A+128) - (VPEEK (%H2080) +A) MOD 16>1)*255:NEXT:NEXT:NEXT:NEXT 200 SCREEN 1:WIDTH 32:KEY OFF:FOR I=0 TO 31:READ A*:A=VAL("&H"+A*):VPOKE I+64,A: VPOKE &H700+I,A:VPOKE &H740+I,A:VPOKE &H 780+I,A:VPOKE &H7C0+I,A:NEXT 210 FOR I=%H201B TO %H201F:READ A≉:VPOKE I .VAL ("&H"+A*):NEXT 220 A*=CHR*(31)+CHR*(29)+CHR*(29):A*(0)= "たち"+A\$+"つて":A\$(1)="ねの"+A\$+"はひ":A\$(2)="み む"+A\$+"効も":A\$(3)="りる"+A\$+"れう" 230 ' Demonstration 240 CLS:FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 3:PUT SP RITE I*4+J, (64+J*32,64+I*32),10:NEXT:NEX 250 X=(X+INT(RND(1)*15)*2+2) MOD 32:IF V PEEK(&H1800+X)<&HC0 THEN LOCATE X,0:C=RN D(1)*4:PRINT A\$(C) 260 IF STRIG(0)=0 THEN U=USR(0):GOTO 250 270 'Start

290 CLS:FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 3:PUT SP RITE I*4+J,(112+J*32,I*32-1),10:NEXT:NEX 300 LOCATE 16.9:PRINT "HIGH SCORE":LOCAT E 16,10:PRINT Z:LOCATE 16,12:PRINT "SCOR E":LOCATE 16,13:PRINT Y 310 LOCATE 16,15:PRINT "LINES":LOCATE 16 ,16:PRINT L:LOCATE 16,19:PRINT "NEXT" 320 FOR I=0 TO 23:LOCATE 2,I:PRINT "0000 DDDDDDDD";:NEXT:LOCATE 5,23:PRINT "VDBDN DM";:LOCATE 4,10:PRINT USING "ROUND ##"; R 330 PLAY"T200L8M8192S003C4CCD#C02A#G4A#4 03C4","T200L8S002C4CCD#C01A#G4A#402C4 340 IF FLAY(0) THEN 340 350 FOR I=21-M*2 TO 21:LOCATE 4,I:PRINT SFC(8):NEXT 360 FOR I=0 TO 3:A(I)=0:NEXT 370 C=RND(1)*4 380 / Main Routine 390 LOCATE 17,21:PRINT A (C) 400 B#=INKEY#:K=INSTR("BNMVbnmへごみもなコミモヒ" ,B\$):IF K=0 OR B\$="" THEN 400 410 K=K MOD 4:X=K*2+4:U=USR1(X):LOCATE 1 7,21:PRINT " ";A\$;" ":IF A(K)=M THEN 4 90 420 A(K)=A(K)+1:U=USR1(X):U=USR1(X):LOCA TE X,20:PRINT A*(C);:C=RND(1)*4 430 U=USR(0):U=USR2(0):IF U=0 THEN 460 440 FOR I=1 TO 10:VPOKE %H2001,255:FOR J =1 TO 20:NEXT: VPOKE &H2001,17:FOR J=1 TO 20:NEXT:NEXT 450 F=0:FOR I=0 TO 3:A(I)=A(I)-U:NEXT:L= L+U:Y=Y+1@^(U-(F=4))*R:U=USR3(@):IF Y>Z THEN Z=Y 460 U=USR(Ø):IF U THEN 460 470 LOCATE 16,10:PRINT Z:LOCATE 16,13:PR INT Y:LOCATE 16,16:PRINT L 480 IF L>N THEN R=R+1:M=M+(M>6):N=N+25:G OTO 320 ELSE 390 490 I=0 500 IF A(I)<M THEN U=USR(0):GOTO 390 510 I=I+1:IF I<4 THEN 500 520 FOR I=0 TO 23:LOCATE 2,I:PRINT "DDDD DDDDDDDD";:NEXT 530 LOCATE 4,10:PRINT "THE END" 540 PLAY "T160M8192S0L804DDDR8AAAR8GFEDC 4.","T160S0L803DDDR802AAAR8GG#AB03C4."," T160S0L802DDDR801AAAR8GG#AB02C4. 550 IF STRIG(0)=0 THEN 550 560 IF STRIG(0) THEN 560 ELSE 240 570 DATA 21,E0,1A,11,20,00,4A,2B,7C,FE,1 8,38,23,CD,4A,00 580 DATA FE,E0,38,F3,19,08,CD,4A,00,A7,F A,2C,D0,0E,01,08 590 DATA CD,4D,00,A7,ED,52,AF,CD,4D,00,1 8,D8,ED,52,18,D7

280 Y=0:L=0:R=1:M=10:N=24

```
600 DATA 79,32,F8,F7,C9,3A,F8,F7,26,18,6
F,11,20,00,06,15
610 DATA 19,CD,4A,00,2C,4F,CD,4A,00,A7,E
D,52,08,CD,4A,00
620 DATA FE,DB,20,03,2D,18,09,08,CD,4D,0
0,2D,79,CD,4D,00
630 DATA 19,10,DD,AF,CD,4D,00,2C,CD,4D,0
0,09,21,44,18,11
640 DATA 00,0A,CD,4A,00,FE,E0,38,42,4F,2
C,2C,CD,4A,00,A9
650 DATA 20,39,20,20,CD,4A,00,A9,20,31,2
C.2C.CD.4A,00,A9
660 DATA 20,29,70,06,06,6F,3E,08,06,04,C
B,4D,00,2C,3C,CD
670 DATA 4D,00,2C,3D,10,F4,7D,C6,18,6F,3
E,0A,06,04,CD,4D
680 DATA 00,20,30,00,40,00,20,30,10,F4,1
C,7D;C6,40,30,01
```

```
690 DATA 24,E6,C0,C6,04,6F,15,20,A9,7B,3
2,F8,F7,C9,21,00
700 DATA 18,CD,4A,00,FE,20,30,04,AF,CD,4
D.00,23,70,FE,1B
710 DATA 20,EF,C9
720 ' Demonstration
730 DATA 128,6,149,0,139,10,153,11
740 DATA 146,18,157,24,135,31,128,6
750 DATA -141,16,148,9,161,18,151,29
760 DATA 175,20,165,10,171,0,148,9
770 DATA -163,15,167,0,175,7,177,31
780 DATA 183,10,191,3,167,0,-179,15
790 ' Character
800 DATA FF,FF,EA,D5,EA,D5,EA,D5
810 DATA FF, FE, A8, 50, A8, 50, A8, 50
820 DATA EA.DS.EA.DS.EA.D5.C0.80
830 DATA A8,50,A8,50,A8,50,00,00
840 DATA 8A,32,54,98,FE
```

おまけ PROGRAM

ウネウネ

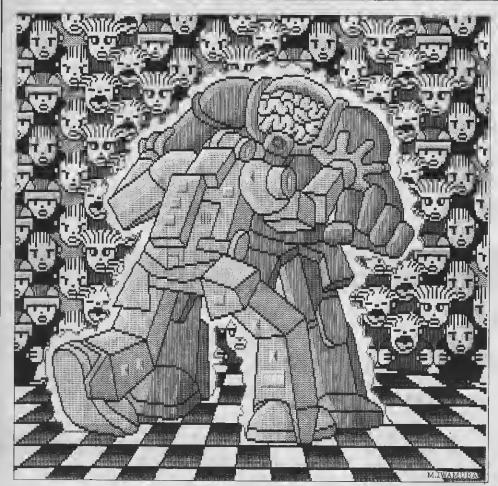
このプログラムは、MSXネットのFrodoさん(msx02368)が練習用ポード(junk.test)に掲載したプログラムを転載したものです。プログラムリストは短いですが、一部にマシン語を使用しているので、入力が終わったら実行する前に必ずセーブしておきましょう。はたしてどんな画面が現われるのか、それは入力してからのお楽しみということで、今はナイショにしておきますね。

さて、このプログラムはゲームではないのに、見ていてとても楽しいですよね。え、気持ち悪いって? まあ、それは見解の相違ということで……。とにかく、ゲームに限らず、このようなおかしなプログラムだって作ることができるんですよね。こんな楽しいプログラムができちゃった! っていう方も、ショート・プログラム・アイランドのほうにドンドン応募してくださいね。

```
1000 CLEAR 500, &HD000: DEFINT A-Z: SCREEN 5: VDP(9
)=VDP(9)OR2: SET FAGE 0, 0
1010 DIM V(5): J=0
1020 XS=16: YS=16: XW!=XS/2: YW!=YS/2: BC=PEEK(%HF3
EA): PI#=ATN(1)*4
1030 PI#=ATN(1)*4: V1#=4*2/256*PI#: V2#=5*2/256*FI#
1040 I = 0
1050 V(0)=128: V(1)=128: V(2)=0: V(4)=XS*4: V(5)=YS
1060 FOR Y = 0 TO 15
      LINE ( 128, 128 ) - STEP( XS*4-1, YS-1 ), BC
1070
, RF ,PSET
1282
       FOR S = 0 TO 3
         T=Y*16+S*4: X9 = XW!: Y9 = YW!
1090
1100
         FOR U = 1 TO 4
           T = T + 1
1110
           X8 = SIN(T*V1#)*(XW!-1)*U/4+XW!: Y8 = CO
1124
8(T*V2#)*(YW!-1)*U/4+YW!
           LINE ( X9+XS*S+128, Y9+128 ) - ( X8+XS*S
1130
+128, Y8+128 ), 5, , PSET
```

```
X9 = X8: Y9 = Y8
1140
î 150
         NEXT U
       NEXT S
1160
1170
       V(3)=I*YS: 60SU8 1450
       I = (I+7)MOD16
1180
1190 NEXT Y
1200
1210 FOR S = 3 TO 1 STEP -1
      V(0)=XS*S: V(1)=0: V(2)=0: V(3)=256*S: V(4)=
1220
XS: V(5)=256: GOSUB 1450
1230 NEXT S
1240
1250 I = 5: V(0)=0: V(4)=XS
1260 FOR X = 1 TO 15
       Y7 = I*YS: X7 = X*XS: Y6 = 256-Y7
1270
       FOR S = 0 TO 3
1280
         V(1)=Y7+256*S: V(2)=X7: V(3)=256*S
                                                : V(5
1290
)=Y6: GOSUB 1450
                                  V(3)=Y6+256*S: V(5
         V(1)=256*S
1300
)=Y7: GOSU8 1450
       NEXT S
1310
1320
       I = (I+5)MOD16
X TX30 DEEL
1340
1350 RESTORE 1410
1360 FOR I=%HD000 TO %HD034: READ A$: POKE I, VAL("
%h"+A$): NEXT I
1370 POKE &HD000, 7*XS
1380 DEFUSE=%HD@01
1390 A=USR(0)
1400 END
1410 DATA 00,FB,11,00,00,7B,3C,FE,04,20,06,3A,00,D0
1420 DATA AF,5F,0F,0F,0F,F6,1F,F5,14,21,9E,FC,7E,C6
,04,BE
1430 DATA 20,FD,F1,0E,02,47,CD,47,00,0E,17,42,CD,47
,00,CD
1440 DATA B7,00,30,D1,C9
1450 '
1460 A = VARFTR(V(0))
1470 FOR J = 0 TO 11: VDP(33+J) = PEEK(A+J): NEXT J
1480 VDP(46) = 0: VDP(47) = &HD0
1490 RETURN
```

EDITORIAL



新年1月号といえば、もうすっかり恒例になってしまった、この1年間の総決算、MSXソフトウエアカタログの特別付録付きだ。さあ、1990年代に向けて、Mマガはパワー全開だぞ。期待していてねー。

STAFF

発行人———			- 塚本原	- 鄭一郎
編集人・編集長 ―			- 小島	文隆
副編集長 ————			一加川	良
編集スタッフ ―――	一金矢	八十男	宮川	隆
	千倉	真理	本田	文貴
	江守	依子	中村	優子
	清水	早百合	高橋	敦子
	田川	実	菅沢美	美佐子
	山下	信行		
制作スタッフ	一荒井	清和	小山	俊介
	成谷	実穂子	福田	純子
校正	一唐木	緑		
編集協力 ————	一上野	利幸	土方	幸和
	山田	裕司	小栗	恭也
	林	英明	小林	仁
	法林	岳之	木村与	早知子
	吉田	孝広	吉田	哲馬
制作協力 ————	一三輪	悦子	スタシ	>オB4
	CYG	พบรั	渡辺	葉子
	内山	泰秀	高橋	由佳
	下田信	ŧ代子	斎藤	大助
	内藤	智志	樋口	陽子
	鶴谷	孝子	池上	明子
	安田	稔	井沢	利昭
アメリカ在住ーーーー	FA+5	シドルフ	7	
フォトグラフーー	一水科	人士	八木潭	芳彦
イラストーーーーー	一佐久間		桜	玉吉
	桜沢コ	ニリカ	宮嶋美	秦子
	もろか	4 卓	城戸	房子
	岩村	実樹	なかの	たかし
	水口	幸広	.望月	明
	今井	美保	ボビ	— n
	石井	裕子		

情報電話のご案内

MSXマガジン編集部では、24時間、テーブによって、アフターケアなどの情報を流しております

203-486-1824

また、本誌の内容についてのお問い合わせ、ご 質問は、祝・祭日を除く、毎週火曜日から木曜 日の午後 2 時から 4 時までで、お願いいたしま す。係員が直接お答えいたします。ただし、会 議や打ち合わせ、あるいは取材などのために、 一時、係員による情報電話の応対を休止してい る場合もございます。その折りには、テーブに よるご案内になります。ご了承くださいませ。



Panasonic

